

IN LEIDING

KAPOENEN



SC
OUTS
&
GL
SEN
VLAANDEREN

BASISWERK
OVER IN LEIDING
STAAN BIJ
KAPOENEN

SCOUTING
DA'S **DURVEN**

COLOFON

REDACTIE

Het commissariaat kapoenen: Geëngageerde Tragopaaan (Wim Govaerts), Wencke De Wolf, Louis Sabbe, Jeroen Meul, Heleen De Smet, Sari Willems, Impulsieve Koedoe (Jules Van Hoof), Zanna Wynants en Joppe Bosmans

TAALCORRECTIE EN EINDREDACTIE

Jozefien van Huffel

FOTOGRAFIE

Sabine De Schutter, Jeroen Broeckx, Joris Bulckens, Kobe Kops, Geëngageerde Tragopaaan (Wim Govaerts), Louis Sabbe, Jeroen Meul, Heleen De Smet, Sari Willems, Zanna Wynants

ILLUSTRATIES

Annemie Claes

VORMGEVING

Magnifik.be

DRUKKERIJ

Druk in de weer

VERANTWOORDELIJKE UITGEVER

Anton Smagghe
Scouts en Gidsen Vlaanderen vzw
Wilrijkstraat 45
2140 Antwerpen
Tweede druk © 2017





Dit takhandboek is het basiswerk voor kapoenen- en zeehondjesleiding. Het schetst een portret van de kapoen en wijdt jou als leid(st)er in in zijn of haar leefwereld. Daarna gaat dit boek, aan de hand van een jaarlijn, op zoek naar wat scouting voor de kapoenen kan betekenen en beschrijft het de bijkomende uitdagingen die je als kapoenenleid(st)er op je pad kan vinden. Daarbij zal je niet alleen veel leren over kapoenen, maar ook over hun ouders. Zij zijn immers een belangrijke partner in de takwerking.

| | | |
|----------|-------------------------------|----------|
| 1 | LEEFWERELD | 6 |
| | Alles voor het eerst | 8 |
| | Hoe speelt een kapoen | 10 |
| | Basispijlers | 12 |
| | Fysieke ontwikkeling | 15 |
| | Socio-emotionele ontwikkeling | 15 |
| | Cognitieve ontwikkeling | 17 |
| | Fantasie | 18 |
| | Seksualiteit | 21 |
| | Belonen en straffen | 22 |

| | | |
|----------|------------------------------|-----------|
| 2 | TAKWERKING | 24 |
| | Het begin | 26 |
| | De volgende vergaderingen | 29 |
| | Een spel voorbereiden | 32 |
| | Inkleding | 32 |
| | Speluitleg | 34 |
| | Kamp en weekend | 36 |
| | Planning | 37 |
| | Dagindeling | 39 |
| | Rode Draad | 40 |
| | Vrij Spel | 42 |
| | Platte rust en avondrituelen | 44 |
| | Oeps... toilet gemist | 46 |
| | Heimwee | 48 |
| | Moeilijke eters | 53 |

| | | |
|----------|-----------------------------|-----------|
| 3 | UITDAGINGEN | 54 |
| | Contact met ouders | 56 |
| | Ledenwerving | 58 |
| | Impulswerking | 59 |
| | Belofte | 61 |
| | Filosoferen met kapoenen | 64 |
| | Evalueren met kapoenen | 66 |
| | Kapoenenleiding | 68 |
| | Motivatatie kapoenenleiding | 68 |
| | Technieken | 71 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| 4 EN MEER... | 72 |
| Diversiteit en kapoenen | 74 |
| Zeescouting | 75 |
| Internationaal | 76 |
| Vorming | 76 |
| 5 HULPLIJNEN | 77 |
| De eigen groep | 78 |
| Scouts & Gidsen Vlaanderen | 78 |
| 6 TREFWOORDENLIJST | 82 |

-  Tips over ouders
-  Tips over kapoenen
-  Tips voor en over leiding
-  Verwijzing naar een andere publicatie van Scouts en Gidsen Vlaanderen
-  Verwijzing naar een ander deel van deze publicatie



LEEFWERELD



DE KAPOENENTAK

Jongens en meisjes van zes tot acht heten bij de meeste scoutsgroepen 'kapoenen' en bij de zeescouts 'zeehondjes'. Kinderen kunnen zich aansluiten als ze zes worden vóór 1 januari van het lopende werkjaar of als ze in het eerste leerjaar zitten.

Een kapoentak heeft een werking van twee jaar, waarin de kapoenen spelenderwijs kennismaken met scouts en gidsen. Daarna gaan ze over naar de welpen, kabouters of zeewelpen. De grootte van de tak verschilt van groep tot groep, maar er is best een leid(st)er voor elke zes kapoenen en er zijn minstens twee leid(st)ers in totaal.

ALLES VOOR HET EERST

Kapoenen ontwikkelen zich volop. Ze hebben meestal net geleerd om zelf boterhammen te smeren, zich aan te kleden, hun tanden te poetsen en te fietsen zonder kleine wielmpjes. Elke dag verwerven ze **nieuwe vaardigheden** en oefenen ze wat ze net kunnen.

Voor het eerst naar de scouts of gidsen gaan is één van de vele nieuwe ervaringen. Kapoenen leren wat het betekent om in groep te spelen, slapen voor het eerst ergens anders dan thuis en maken kennis met rituelen zoals het 'in formatie' of 'in aantreden' staan. Scouting is voor een kapoen minder 'normaal' dan de thuisomgeving en de familie en minder 'verplicht' dan de school. Het is dan ook goed dat je kapoenen aan deze nieuwe en andere plek laat wennen.





HOE GA JE HIER ALS LEIDING MEE OM?

Scouting kan je moeilijk met iets anders vergelijken. 'Bij de scouts zijn' zegt kapoenen weinig, dus moet je veel dingen letterlijk uitleggen.

- ◆ Vertel hen duidelijk **wat er gaat gebeuren**, bijvoorbeeld: "Nu gaan we een spel spelen en daarna gaan we eten", of ook: "We spelen dikke Bertha en dat verloopt zo".
- ◆ **Herhaal spelletjes**, zodat de kapoenen ze echt goed leren kennen.
- ◆ Voorzie op kamp en op weekend een **dagschema**. Maak het extra duidelijk met foto's of illustraties, want niet alle kapoenen kunnen al goed lezen. Hang het op en overloop het met de kapoenen.  Zie p. 39 "Dagindeling"
- ◆ **Bouw rituelen** in die ze herkennen van thuis of elders, zoals een verhaaltje voor het slapengaan.
- ◆ **Wimpel** hun **vragen** over wanneer jullie gaan eten of wat jullie gaan doen **niet** zomaar **af**.

Neem tijdens de eerste vergadering uitgebreid de tijd om uit te leggen wat scouts is en welke gewoontes en regels daarbij horen. Vertel bijvoorbeeld wat jullie doen als jullie willen dat de kapoenen stil zijn en luisteren. Gebruiken jullie de 'krak-boem-methode' of doen jullie het op een andere manier?



Informeer ook de **ouders**, zodat zij hun kapoen kunnen voorbereiden op wat gaat komen. Voorzie bijvoorbeeld bij de eerste vergadering(en) een briefje voor ouders met wat info over de tak, zoals de activiteiten tijdens een gemiddelde vergadering en de verwachtingen ten opzichte van de ouders, en met contactgegevens van de leiding. Voordat jullie op weekend of op kamp gaan, kan je dan weer een ouderbezoek organiseren.

HOE SPEELT EEN KAPOEN

Kinderen van zes tot acht jaar moeten volgens de meeste mensen “gewoon kunnen spelen”. Maar **waarom is spelen eigenlijk zo belangrijk?**

HET NUT VAN SPELEN

Spelen is leren. Kinderen leren zichzelf kennen door te spelen. Ze ontdekken wat hun **mogelijkheden en beperkingen** zijn. Wat kunnen ze al? Wat durven ze en wat niet? In het spel ligt de uitdaging om de grenzen van het kunnen, het durven, het mogen en vooral de regels telkens een klein beetje te overschrijden.

De verworven vaardigheden herhalen kinderen al spelend eindeloos. Ze klimmen steeds opnieuw naar het hoogste puntje van het klimrek en maken steeds weer dezelfde zandtaarten met hun emmer. Uit die herhaling halen ze plezier en het geeft hen een **veilig gevoel** en **zelfvertrouwen**.

Spelen draagt op die manier bij tot een **positief zelfbeeld**. Kinderen ervaren dat ze tevreden kunnen zijn met zichzelf en met hun daden. Een heerlijke eigenschap van spelen is immers dat het nooit fout of slecht is. Tijdens het spelen bepaalt een kind zelf óf en wát er uit een activiteit moet komen en of dat al dan niet aan bepaalde doelen moet beantwoorden.



Naast het zelfvertrouwen bevordert spelen ook de **zelfstandigheid**. Zelfstandigheid veronderstelt dat kinderen initiatief nemen, plannen maken en oplossingen voor problemen vinden. Spelsituaties doen een beroep op deze vaardigheden. In hun ontwikkelings- en leerprocessen hebben kinderen nood aan zelfsturing en taakgerichtheid. Spelen biedt een uitstekende kans om daarin te oefenen.

Tijdens het spelen nemen kapoenen ook graag andere **rollen** aan. Op die manier geven ze de situaties die ze meemaken een plaats. Zo speelt Thomas tandarts, want hij is er net geweest. Paulien moet morgen voor het eerst op controle. Samen met Thomas speelt ze de angst voor het onbekende weg.

Het overleggen met leeftijdsgenootjes, het samen plannen maken en uitvoeren wordt belangrijker naarmate kinderen ouder worden. Spelen waarbij de **spelregels** essentieel zijn, zoals gezelschapsspelletjes en groepsspelletjes zoals verstoppertje komen bij de kapoenen steeds meer aan bod. Regels zijn afspraken tussen mensen en helpen daarom om **sociale vaardigheden** te oefenen, zoals je beurt afwachten, je aan afspraken houden en omgaan met teleurstellingen.



De basispijlers van scouting zijn vijf waarden of vaardigheden die de essentie van scouting samenvatten en die op talloze manieren ingebed zijn in de werking, structuur en activiteiten. Uiteraard is het niet de bedoeling dat je aan kapoenen de basispijlers uitlegt, maar als kapoenteid(st)er kunnen ze je leidraad zijn.

| | PLOEGWERK |
|---------------|--|
| KAPOEN | Een kapoen is 'ik'-gericht en zet eerste stapjes in samen spelen. Doorheen het jaar groeit de interactie tussen kapoenen. |
| | MEDEBEHEER |
| | Een kapoen geeft spontane impulsen of signalen over wat hij/zij op dat moment wilt, maar geeft zelden doelbewuste input. |
| | ENGAGEMENT |
| | Een kapoen heeft nood aan haalbare kortetermijndoelen, zoals een prinses redden, toch maar meespe-len met een minder leuk spel... |
| | ZELFWERKZAAMHEID |
| | Kapoenen komen gemakkelijk om hulp vragen als ze denken iets niet te kunnen of niet te weten. Veel is voor hen nog nieuw. |
| | DIENST |
| | Kapoenen zijn 'ik'-gericht. Taken ten behoeve van anderen gaan ze niet uit zichzelf doen, maar als je hen vraagt of ze een handje willen helpen, zullen ze dat met veel enthousiasme doen. |

LEIDING

Verruim het ploegaspect in spelen doorheen het jaar. Varieer met grote en kleine groepen en geef kapoenen de kans individu in een groep te zijn.

Als leiding kan je op spontane opwekkingen van de kapoenen ingaan.

Probeer ook wensen/ideeën uit te lokken door er naar te polsen tijdens je vergadering of een evaluatiemoment in te lassen.

Plan in je vergadering doelen waar kapoenen succeservaringen kunnen uithalen.

Geef niet onmiddellijk een kant-en-klare oplossing. Ondersteun de kapoenen in zijn zoektocht. Je kan helpen door een probleem overzichtelijk te maken. Verdeel het in deelproblemen die wel haalbaar zijn voor een kapoen.


Laat kapoenen taken doen die ze aankunnen en die in hun directe omgeving vallen. Maak er een spel van, onder toezien oog van de leiding.

ACTIVITEIT


Goede spelen hiervoor zijn een bosspel, een estafette...

→  Zie p.10 "Hoe spelen kapoenen"

Spontaan: speel voetbal als alle kapoenen verhalen vertellen over een match van de Rode Duivels

→  Zie p.59 "Impulswerking"

Gepland: Elke kapoen mag zeggen wat zijn lievelingseten is. Het gerecht dat de meeste stemmen krijgt, eten jullie op de eerste dag van het kamp.

→  Zie p.66 "Evalueren met kapoenen"

Duid bij een-tegen-allen de geslaagde opdrachten duidelijk aan.

→  Zie p.61 "Belofte"

Een kapoen vindt zijn pyjama niet. Vraag hem of hij al onderaan in zijn slaapzak gekeken heeft.

→  Zie p.15 "Socio-emotionele ontwikkeling"

Afwassen, opruimen of afval uit het bos halen kan ook in spelvorm.

Hoofd: levendige fantasie

Ogen:
verwonderde
blik

Neus: vaak
vergezeld van
een snottebel

Poep:
moet soms
nog afgeveegd
worden

Knieën:
vaak kapot

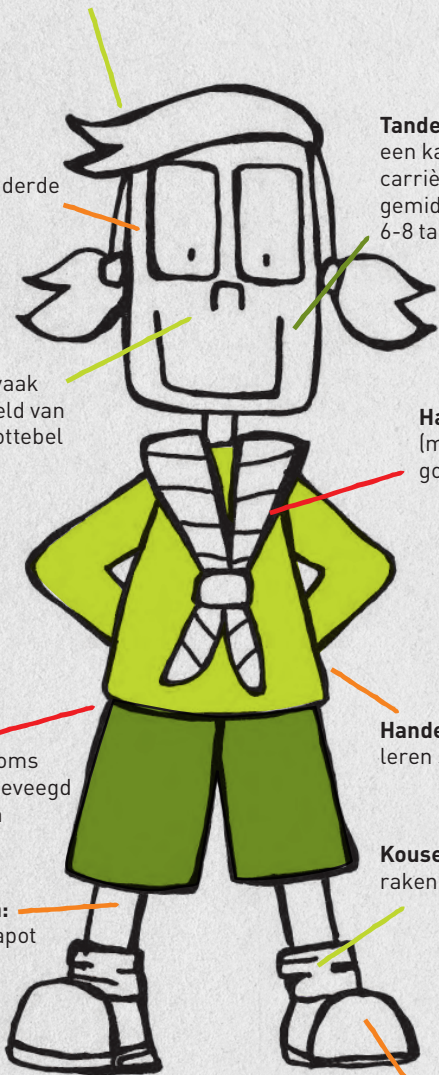
Tanden: tijdens
een kapoenen-
carrière wisselen
gemiddeld
6-8 tanden

Hart:
(meestal)
goudeerlijk

Handen:
leren schrijven

Kousen:
raken snel zoek

Schoenen: soms
al zelf geknoopt



FYSIEKE ONTWIKKELING

Het lichaam van kapoenen wordt sterker, leniger en behendiger. Door elke dag te oefenen in verschillende situaties, krijgen ze verworven vaardigheden steeds beter onder de knie.



HOE GA JE HIERMEE OM ALS LEIDING?

Klimmen of rollen, boetseren of een bal vangen: de vaardigheden van kapoenen zijn vaak nog nieuw en onvolledig. Hou er als leiding rekening mee dat sommige handelingen trager of onbeheerst worden uitgevoerd. Voorzie voor je kapoenen een veilige omgeving en laat hen weten dat je in de buurt bent om eventueel te helpen. Ga bijvoorbeeld niet met kapoenen fietsen op de openbare weg, maar organiseer een fietsparcours of 'fiets-wash' op jullie eigen terrein.

Pas je activiteiten aan de fysieke capaciteiten van je kapoenen aan. Voor een goede wandeltocht neem je bijvoorbeeld de leeftijd van je leden als richtlijn voor het aantal kilometers. Met kapoenen wandel je dus best niet meer dan zes à zeven kilometer.

SOCIO-EMOTIONELE ONTWIKKELING

Kapoenen leven en **denken** nog **vanuit zichzelf**. Ze spelen naast elkaar, elk geleid door hun eigen fantasie. Soms proberen ze samen te spelen door hun eigen fantasie aan de ander over te brengen. 'Jij bent nu een bandiet!', 'Nee, ik ben de politie!' Door deze ervaringen met anderen ontstaat er een groeiende interesse voor leeftijds- en seksegenoten. Ze leren zich te **verplaatsen** in de **gevoelens** van anderen en ontdekken de regels van een groep. Hun ouders blijven nog wel heel belangrijk voor hen.

Een van de zaken die kapoenen leren, is dat **liegen** niet mag. Jonge kinderen die toch liegen doen dat echter **niet** noodzakelijk **bewust**. Voor hen is de grens tussen fantasie en werkelijkheid gewoon nog niet zo duidelijk.

Kapoenen kunnen ook heel snel van emotie wisselen. Het ene moment zijn ze blij en het andere moment intens verdrietig. Ze leren langzaam om hun gevoelens te reguleren, onder woorden te brengen en beter te plaatsen en te beheersen.



HOE GA JE HIERMEE OM ALS LEIDING?

Louis vindt zijn sokken niet en maakt zich daar erg druk in, omdat mama zegt dat je zeker altijd sokken moet dragen in schoenen.

◆ Louis wil de 'regel' van mama heel letterlijk uitvoeren. Stel hem op zijn gemak, zoek even mee of probeer een andere oplossing te vinden.

Jana slaat jou telkens opnieuw met een kussen op het hoofd. Wanneer je na drie waarschuwingen flink kwaad wordt, huilt ze erg verongelukt.

◆ Een kapoen kan zich nog niet verplaatsen in de emoties van een ander. Jana heeft dus niet door dat jij al bij de voorgaande waarschuwingen erg geïrriteerd was. Vertel eventueel bij een waarschuwing hoe jij je op dat moment voelt: "Jana, dit vind ik echt niet leuk."

Davy zit te snotteren in een hoekje. Hij stapt niet op de leiding af.

◆ Een kapoen kan vaak zijn eigen gevoelens nog niet benoemen. Je kan Davy op weg helpen door uit te spreken hoe jij ervaart dat hij zich voelt: "Ik zie een traan, ben je verdrietig?"

Kapoenen leren op school lezen, schrijven en rekenen. Ze worden er ook gestimuleerd om logisch te redeneren en hun geheugen te ontwikkelen. In de klas en in het dagelijks leven komen kapoenen in aanraking met nieuwe abstracte begrippen voor tijd en ruimte, zoals morgen, gisteren, links en rechts. Hierdoor leren ze hun **wereld te ordenen** in overzichtelijke structuren. Het is een proces dat stap voor stap verloopt en waar ze wel wat hulp bij kunnen gebruiken.



HOE GA JE HIERMEE OM ALS LEIDING?

◆ Een kapoen bevat nog niet wanneer het vieruurtje komt als je antwoord met 'straks'. Probeer daarom je **antwoord** zo **concreet** mogelijk te maken. Zeg bijvoorbeeld: "We spelen nog 1 keer dikke Bertha en dan is het vieruurtje."

◆ Maak veel **gebruik** van **afbeeldingen** en foto's. Gebruik nog niet te veel geschreven tekst. Als je wil werken met cijfers, teken er dan het juiste aantal bolletjes bij.

◆ Wees niet ontgoocheld als de kapoenen niet veel meer weten over een erg leuke vergadering van een paar weken geleden. Hun geheugen werkt vaak nog niet zo goed als dat van oudere kinderen.



Op school worden kapoenen vooral gestimuleerd om **logisch na te denken**, maar bij de scouts is het goed als ze er op los **fantaseren**. Fantasie is immers belangrijk. Het helpt onder meer om frustraties te verwerken, doordat je je op lastige momenten even terug kunt trekken in je fantasiewereld. Zo zorgt fantasie voor je emotionele gezondheid.

Fantasie heb je bovendien nodig om vernieuwingen te bewerkstelligen en oplossingen te bedenken. Zo dacht ook Albert Einstein erover: "**Logica brengt je van A naar B, fantasie brengt je overal.**"



HOE GA JE HIERMEE OM ALS LEIDING?

Je kan de fantasie bij kapoenen stimuleren door open opdrachten in te bouwen in je spelen. Bij dergelijke opdrachten kiezen de deelnemers zelf hoe zij ze invullen. Als je je kapoenen bijvoorbeeld vraagt om een toverdrank te maken (**open opdracht**), komt er meer fantasie aan te pas dan wanneer je meteen zegt dat er water, thee, suiker, melk en confetti in het drankje horen (**gesloten opdracht**).

Een andere manier om de fantasie aan te moedigen is om vergaderingen te bedenken die de verbeelding van de kapoenen aanspreken. Je kan daarbij verschillende thema's combineren tot een knotsgek spel. Jullie beginnen bijvoorbeeld bij het thema 'ruimte', maar voegen een tweede fantasielaag toe en trekken met de kapoenen naar de 'ruimtejungle'. En waarom zouden daar geen 'ruimtejungledwergen' rondlopen? Hoe meer elementen je toevoegt, hoe verder je de **fantasie** van de kapoenen opentrekt. Met verkleedkleden, attributen, een versierd lokaal en speciale namen maak je het verhaal zo toegankelijk mogelijk.





Seksualiteit en relatievorming zijn niet onmiddellijk thema's die je aan de kapoenen linkt. Toch bevat elke ontwikkelingsfase in een mensenleven een seksuele kant, ook die van zes- tot achtjarigen.

Enerzijds spelen jongens en meisjes van die leeftijd gemakkelijk met elkaar, zonder van het geslachtsverschil een punt te maken. Ze delen zonder problemen een slaapruiimte en grijpen elkaar spontaan vast om te rollen in het gras. 'Eih bah, toch niet samen met de meisjes!' is eerder een uitspraak voor een welp dan voor een kapoen.

Anderzijds zijn kapoenen meer bezig met seksualiteit en relaties dan je soms zou denken. Jonge kinderen worden verliefd, vormen koppeltjes en geven soms een zoen op of naast de mond, en daar is niets mis mee.



HOE GA JE HIERMEE OM ALS LEIDING?

Wanneer kapoenen giechelen om een **koppel** of wanneer een van de kinderen over zijn of haar **liefje** praat, reageer je als leiding best op een rustige manier. Je mag de **kapoenenliefde best serieus** nemen. Houd wel rekening met het karakter en de gevoeligheden van elke kind. De ene kapoen vindt het grappig als je plagerig iets over zijn of haar lief zegt, de ander begrijpt nog niet wat een liefje is. Word niet boos wanneer kapoenen **seksueel getinte woorden** gebruiken of uitbeelden, maar vraag rustig wat ze aan het doen zijn en geef vooral de boodschap dat obscene woorden voor niemand interessant zijn.

Tot slot mag je een kapoen niet verwijten dat hij of zij nog weinig besef heeft over hoe het lichaam bijvoorbeeld in elkaar zit. Als een kapoen je dringend iets wil vragen, bestaat de kans dat hij of zij je in het kruis slaat omdat hij of zij je nu eenmaal gemakkelijk op die hoogte kan aantikken. Help de kapoenen dan om **grenzen** te stellen. Leg uit dat bepaalde plaatsen gevoelig zijn en dat ze daar liever niet aankomen.

Als je soms moeilijk kan inschatten welke reactie een bepaalde situatie vraagt, is de publicatie "(n)iets mis mee?!" een goede gids.



Zie "(n)iets mis mee?!"

BELONEN EN STRAFFEN

Onder meer in In}Leiding, het basiswerk over in leiding staan, staat een uitgebreid hoofdstuk over belonen en straffen. Maar **waarom beloon of straf je kapoenen?**



Zie "In}Leiding"

SOCIALE REGELS

Vanaf 6 jaar krijgen kinderen inzicht in **sociale** omgang. Kapoenen leren samen spelen, samen kampen bouwen en samen afwassen. Rekening houden met elkaar hebben ze daarbij uiteraard niet onmiddellijk onder de knie. Soms moet je als leiding ingrijpen in een conflict. Dit is een **leermoment** voor de kapoenen: als goede sociale omgang expliciet beloond wordt en conflicten bestraft worden, worden de sociale regels pas echt duidelijk.

RUZIE

- ◆ Als kapoenen ruzie maken hoeft daar geen straf op te volgen. Ruziemaken hoort er bij kinderen nu eenmaal bij. Soms belanden ze al spelend in een **conflict** en lossen ze dat nog steeds spelend weer op.
- ◆ Als een reactie toch nodig is, **haal** de **ruziemakers** dan eerst uit **elkaar** en laat ze even bekomen.
- ◆ Vraag aan iedereen om te vertellen **wat er gebeurde** en oordeel op basis van **feiten**, niet van vooroordelen.
- ◆ Laat de **kapoenen** op het einde **zelf een besluit verwoorden**: "Ik speelde vals en dus mag Joris nu beginnen".

HERHAALD PROBLEEMGEDRAG

Sommige kapoenen vertonen **geregeld probleemgedrag**: ze lopen weg, slaan andere kinderen of willen nooit meespelen. Dit los je niet op met een kleine straf, maar wel met een **constructieve** aanpak.

Bespreek het probleem ook met de ouders van de kapoen. De kans is vrij groot dat zij het probleem al kennen uit situaties thuis of op school. Als je een oplossing uitwerkt met de kapoen, ligt deze best in dezelfde lijn als de aanpak van de ouders, de juf of de meester.

- ◆ Bespreek met de kapoen welk gedrag je opmerkt. Vertel dat je dat niet aanvaardbaar vindt en er samen aan wil werken.
- ◆ Vertel hoe jullie dit samen gaan aanpakken. Zo kan je de kapoen bijvoorbeeld per vergadering dat hij of zij wel steeds meespeelde, een smiley geven op een kaart. Verzamelt hij of zij 5 smileys, dan kiest hij of zij het volgende spel.
- ◆ Evalueer na elke vergadering samen met de kapoen of het gedrag is verbeterd. Benoem op die momenten zeker ook wat hij of zij goed is.
- ◆ Sommige kapoenen lopen weg omdat ze even nood hebben om zich af te zonderen van de groep. Met hen kan je een codewoord afspreken dat ze kunnen roepen als ze even tijd voor zichzelf nodig hebben.



A young girl with blonde hair is seen from behind, standing in a grassy field. She is wearing a light teal, sleeveless, tiered dress and a bright yellow straw hat with a red flower on the side. Her hands are clasped together on top of her head. The background is a blurred green landscape with trees and a building. A red banner with white text is overlaid on the right side of the image.

TAKWERKING

DE EERSTE VERGADERING

Een nieuw scouts- en gidsenjaar, een nieuw jaarthema en nieuwe gezichten die aan het begin van hun scoutsverhaal staan. De eerste vergadering is voor een nieuwe kapoen heel belangrijk. Ze bepaalt of hij zin krijgt in scouting of niet. Met die eerste activiteit laat je zien wat scouting is, wat een vergadering inhoudt en hoe een scouts- en gidsenjaar er kan uitzien.

KENNISMAKING

Bij de eerste vergadering is het allereerst de bedoeling dat leid(st)ers, leden en ouders elkaar leren kennen. Met een t-shirt, een spandoek of andere attributen kan **je duidelijk laten zien dat jullie de kapoenenleiding zijn**. Zorg dat ouders en kinderen weten waar ze moeten zijn met hun eerste vragen.



Aan de ouders kan je meteen al een infobrief geven met alle praktische informatie, zoals de contactgegevens van de leiding, het programma... Als je toch met hen aan het praten bent, laat hen dan meteen hun telefoonnummer en e-mailadres opschrijven, mocht je dat nog niet hebben. Die gegevens komen handig van pas als er iets onverwachts gebeurt of in het geval dat jullie alle gezinnen bezoeken om de kinderen in te schrijven.



Stel jezelf uiteraard ook aan de kapoenen voor, zodat ze weten aan wie ze vragen mogen stellen. Leer zelf ook de nieuwe kapoenen kennen. Doe een namenrondje, maar kom ook te weten wie op welke school zit en wie met wie is meegekomen.

BASISREGELS

Neem zeker even de tijd om **stil te staan bij de basisregels** van de groep. Vertel bijvoorbeeld over het signaal dat aangeeft dat iedereen stil moet zijn en over de formatie, wijs waar de toiletten zijn en waar de kapoenen niet mogen komen. Als je aan het begin goede afspraken maakt, loont dat voor de rest van de jaar.

INKLEDING

Ook tijdens de eerste vergadering is **inkleding** al belangrijk. Hoe gekker jullie het kunnen bedenken, hoe liever. Je kan nu immers laten zien hoe de rest van het jaar er kan uitzien. Zo doe je de kapoenen zin krijgen in scouting. Versla daarom de boze stofzuigerling, help Koning Herfst zijn kroon terugverdienen van Koning Zomer of zoek de schat van Aa Taa Bakk Es.

EERSTE SPEL

Het eerste spel hou je **best simpel**. Leg het zo duidelijk mogelijk uit, zodat iedereen mee kan doen. Je weet immers nog niet met wat voor groep je te maken hebt. Bovendien is het voor de kapoenen een eerste kans om typische en minder typische scoutspelletjes te leren kennen. Speel je een spel in groepjes, zorg er dan voor dat ervaren kapoenen bij de nieuwkomers worden ingedeeld.

EINDIGEN MET EEN KNAL

Voor de eerste vergadering kan je extra je best doen om een **spetterende finale** de bedenken. De schat van Aa Taa Bakk Es blijkt bijvoorbeeld vol met snoep te zitten of de boze stofzuigerling belooft iedereen met warme chocomelk. Na zo'n einde gaan de kapoenen naar huis met een coole vergadering in het geheugen, waar ze thuis over vertellen. Laat de ouders indien mogelijk het einde meemaken. Zo kunnen ze beter volgen waar hun kapoen het over heeft.

TOT VOLGENDE WEEK!

Ga na afloop van de vergadering aan de poort of de ingang van het lokaal staan. Zo kan je de ouders nog vragen stellen die je zijn ingevallen tijdens de vergadering en kunnen zij anderzijds ook bij jou terecht. Je kan meteen al eens polsen of de kapoenen volgende week willen terugkomen. Op die manier toon je dat je begaan bent met de kinderen en win je het vertrouwen van de ouders.





DE VOLGENDE VERGADERINGEN


Bij de kapoenen is het een goed idee om de vergaderingen een vaste structuur te geven. Dat zorgt voor houvast en stelt de kinderen op hun gemak.

1. VERWELKOM DE LEDEN

- ◆ Maak tijd voor een gezellig babbelmoment met ouders en leden.
- ◆ Zorg eventueel dat de inkleding al aanwezig is als de leden aankomen. De troon van Sinterklaas staat bijvoorbeeld al klaar of jullie dragen al aangepaste kleding.

2. START HET SPEL

3. NEEM PAUZE

- ◆ Vraag de kapoenen of ze geen nood hebben aan een plas-pauze. Op die leeftijd zijn kinderen immers overdag wel zindelijk, maar soms gaan ze zodanig op in het spel of in wat in hun omgeving gebeurt dat ze vergeten om naar het toilet te gaan.  **Zie p.46 "Oeps... Te laat."**
- ◆ Maak tijd voor een koek of een stuk fruit en een drankje. Voorzie eventueel een vieruurtje dat past bij het thema, zoals smurfenkoeken tijdens een smurfenvergadering of een groen drankje tijdens een alienvergadering.
- ◆ Bekijk de pauze ook als een moment rust in de drukte van het spel.

4. SPEEL HET SPEL VERDER

5. SLUIT HET SPEL AF EN RUIM OP

- ◆ Eindig het spel met een knal of met een "feel-goodmoment", waarbij de kapoenen duidelijk voelen dat jullie het fijn vonden en dat zij het vandaag goed hebben gedaan.
- ◆ Laat de kapoenen eventueel helpen met opruimen, maar dan op een creatieve manier. Laat hen de restjes van kapotte ballonnen bijvoorbeeld per kleur verzamelen

Om een kwalitatieve vergadering te hebben, moet je letten op veel verschillende elementen. In onderstaande lijst ontdek je misschien punten waar je niet meteen aan denkt:



NAAR OUDERS

- ◆ **Wees beschikbaar** aan het begin en het eind van de vergadering en stel je aanspreekbaar op. Kijk bijvoorbeeld niet langs de ouders heen, maar begroet hen uitdrukkelijk.
- ◆ **Informeer** naar de kapoenen
 - ◆ Hoe gaat het met Sarah? Had ze nog last van de verstuurde voet van vorige week?
 - ◆ Is er iets bijzonder gebeurd met Yacinthe? Ze stapt immers veel enthousiaster het lokaal binnen dan vorige week.
- ◆ Maak **praktische afspraken** voor na de vergadering
 - ◆ Wordt Bas opgehaald door mama of papa, of komt opa deze week?
 - ◆ Kunnen de ouders van Sammy de inschrijving voor het groepsfeest eventueel aan het eind van de vergadering meebrengen?
- ◆ Geef aan het einde van de vergadering waar nodig **feedback** over kapoenen
 - ◆ Josephine bezerde haar knie.
 - ◆ Baziel was vandaag uitzonderlijk goed geluimd.
- ◆ Geef kort **de praktische info voor volgende week** mee, ook als staat die ook op de website of in de maandbrief.
 - ◆ We spreken af aan het treinstation.
 - ◆ We verwachten de kapoenen verkleed als smurf.



NAAR LEDEN

- ♦ Bewaar het **overzicht** zo goed mogelijk. Tel de kapoenen en onthou zelf goed de groepjes waarin je hen eventueel verdeelt.
- ♦ Praat aan het begin van de vergadering, en eventueel ook tussendoor, met de **kapoenen** over wat hen **bezighoudt**. Hoe gaat het met de juf? En met hun huisdier? Toon ook interesse in wat ze meehebben, zowel in de grote stok uit het park als in de nieuwe sjaal.
- ♦ Speel voor de vergadering eventueel een **spontaan spelletje** tot iedereen er is. Haal een bal boven of probeer samen in een boom te klimmen.
- ♦ **Vraag** gerust aan de kapoenen **wat zij vinden** van een bepaald spel of van de vergadering.



Zie p.66 "Evalueren met kapoenen"



NAAR JEZELF ALS LEIDING

- ♦ Controleer op tijd of al het **spelmateriaal** klaarligt. Stop voor het begin van de vergadering de leventjes in je zakken, trek de verkleedkledij aan en leg de gevulde waterballonnen en de lijstjes met opdrachten binnen handbereik.
- ♦ Verzekert dat elke leider het spel kent en weet wat precies zijn **rol** is. Speelt Jeroen of Wouter de tovenaars die het konijn uit zijn hoge hoed verloor? En wie zit op welk postje?
- ♦ Spreek af wie het spel **uitlegt**.
- ♦ Vergeet na de vergadering het spelmateriaal niet **op te ruimen**.
- ♦ Geef kort **feedback** aan elkaar en bespreek hoe het met de leden ging:
 - ◆ Geef leidster Stéphanie een compliment over haar rol als prinses.
 - ◆ Bespreek wat kunnen jullie doen opdat Thomas volgende week beter zou meespelen.

EEN SPEL VOORBEREIDEN

Tijdens een takraad gooit iedereen zijn ideeën voor de komende vergadering op tafel. Als de inspiratie even zoek is kunnen 'de 7 van activiteit' helpen. De 7 van activiteit zijn: tijd, plaats, personen, materiaal, spelregels, thema, spelconcept. Wil je graag een volledig nieuw spel creëren, dan kan je 7 potjes maken waarin je van elk onderdeel enkele voorbeelden stopt. Kies uit elk potje één element en maak zo een stapelgek spel. Is het spel gedaan of wil je het graag wat aanpassen, dan kan je uit één of enkele van de 7 potjes een nieuwe eigenschap kiezen of een bestaande aanpassen en krijgt het spel plots een nieuwe wending.



Zie "In}Leiding"

INKLEDING

WAAROM



LEIDING: Inkleding zorgt ervoor dat je aan dezelfde of gelijkaardige spelletjes telkens een nieuwe wending kan geven. Leiding wordt uitgedaagd om telkens opnieuw een ander thema te vinden.



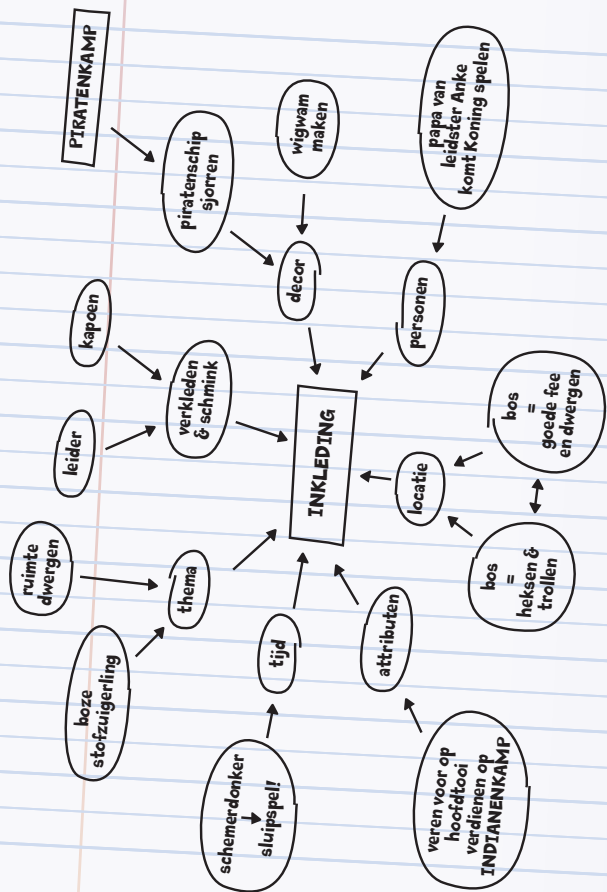
ouders: Ouders stellen vast dat de leiding gemotiveerd is en moeite in de vergadering stopt. Dat wekt, terecht, veel vertrouwen.



KAPOENEN: Inkleding maakt de leden nieuwsgierig. Ze krijgen zin om mee te doen, want hun fantasie wordt gestimuleerd.

HOE

- ◆ Neem de tijd om te takraden en goede afspraken te maken.
- ◆ Zorg ervoor dat het gekozen thema aanleunt bij de leefwereld van je kapoenen. Hang de vergadering niet op aan een soap die jullie of je ouders volgen, maar wel aan een televisieprogramma voor kinderen.
- ◆ Verdeel de kapoenen in groepjes via een spel. Duid daarna de groepjes met een duidelijk teken aan, liefst in het thema van het spel. Bij een regenboogspel kan je de kinderen bijvoorbeeld touwtjes in verschillende kleuren om de arm binden.



Je kan ook een rode draad gebruiken over het hele jaar of voor de duur van enkele vergaderingen. Misschien speelt de kapoenknuffel geregeld een rol of nemen jullie het verschillende keren op tegen dezelfde slechteriken.



LEIDING: Kapoenen zijn wereldkampioen in afgeleid raken. Bij het begin van de vergadering of het spel is het daarom extra belangrijk dat de speluitleg goed gegeven wordt. Veel info is te vinden in in}leiding in het topic over organiseren van een activiteit.

ENKELE SPECIFIEKE TIPS:

- ◆ Verdeel het **spelmateriaal vooraf** tussen de leiders en toon duidelijk wie wat zal doen tijdens het spel.
- ◆ Maak de uitleg boeiender met **verkleedkledij, attributen, beeldmateriaal of muziek**.
- ◆ Laat kapoenen **in groep neerzitten** tijdens de uitleg. Dan kunnen ze zich beter concentreren.
- ◆ **Eén leider** legt de activiteit uit. **Onderbreek** hem of haar **zo weinig mogelijk**.
- ◆ Hou je uitleg **kort** en **beperk** het aantal stappen/onderdelen in je spel. Als het spel twee verschillende delen heeft, beperk je dan aan het begin tot de uitleg over het eerste.
- ◆ Zet een **leider tussen de kapoenen** als ze hun aandacht verliezen.
- ◆ **Herhaal** na afloop van de speluitleg de **basisregels**, eventueel met een voorbeeld of in kleine groepjes. Speel bijvoorbeeld zelf eens dassenroof in plaats van het uit te leggen.
- ◆ Laat na jouw uitleg een kapoen het spel nog eens uitleggen. Dit kan goede aanduiding zijn dat hij of zij het snapt.



Tijdens het spel kan het eventueel een goed idee zijn om aanpassingen te maken:

- ◆ **Durf enkele spelregels te wijzigen** tijdens het spel als het saai blijkt of als de kapoenen bijvoorbeeld te traag vooruit gaan op het spelbord, maar leg die veranderingen goed uit aan alle kapoenen.
- ◆ Probeer alle kapoenen **gemotiveerd** te houden. Soms kan het geen kwaad een kapoen die niet meer meekan stiekem even te helpen

KAMP EN WEEKEND

De **eerste keer** dat kapoenen op weekend gaan is meestal ook de eerste keer dat ze overnachten in een onbekende omgeving, met veel kinderen in een zaal, op een veldbedje en met een slaapzak. Hou hier als leiding rekening mee. Plan eventueel een overnachting in het eigen lokaal als voorbereiding. De stap om mee te doen is dan kleiner, omdat de kapoenen de omgeving al kennen. Als jullie toch besluiten om een andere locatie te zoeken, begin dan op tijd te zoeken en trek voor het weekend niet te ver weg van huis.

Voor de kapoenen is het een heuse belevenis om op kamp of op weekend te gaan. Geef hen dan ook even de tijd om hun eigen plek te maken, hun zaklamp, knuffel en pyjama klaar te leggen en hun nieuwe slaapzak trots aan de leiding te tonen. Je kan de ouders ook vragen om de kinderen bij het weekendverblijf af te zetten en hen samen met hun kapoen het bed laten opmaken. Zo hebben ze nog even de tijd om hun kind te laten zien waar het alles moet vinden.



PLANNING



Zie "Kampvisum"

Het eerste echte kapoenenkamp valt meestal pas op het einde van het jaar. Aan de voorbereiding begin je echter het best ruim op tijd. Deze tijdlijn kan je daarbij helpen.

BEGIN VAN HET JAAR:

- ◆ Deel de datum van het kamp mee aan de ouders. Voor de meeste gezinnen is het handig als het kamp start in het weekend, want dan moeten de ouders geen vakantie nemen om de kapoen te komen afzetten. Een kapoenenkamp duurt het best ongeveer 6 dagen en dus 5 nachten.
- ◆ Zoek een kampplaats
 - Kapoenen slapen best in een lokaal
 - Zoek een kampplaats met een veilig speelterrein onmiddellijk naast het lokaal.
 - Controleer de bereikbaarheid met het openbaar vervoer, niet alleen voor de heen- en terugreis maar ook in het kader van een eventuele daguitstap tijdens het kamp.



zie "Speel op Veilig"

DECEMBER/JANUARI

- ◆ Spreek de mensen die jullie graag als foerier willen meenemen, ruim op tijd aan.

FEBRUARI

- ◆ Bepaal het kamphema aan de hand van een brainstorm.

APRIL/MEI

- ◆ Bezoek je kapoenen thuis of organiseer een infoavond voor de ouders. Veel ouders weten immers niet wat te verwachten van een scoutskamp.
- ◆ Je kan als vergadering eens een 'dagje kamp' organiseren. Blaas de slaapmatjes op, eet in groep en doe de afwas. Een dergelijke dag vermindert eventuele kampstress bij de kapoenen.

JUNI

- ◆ Geef bij de kampinschrijvingen alle nodige informatie mee: de locatie van het kamp, de momenten van afzetten en ophalen en een gedetailleerd overzicht van wat de kapoenen moeten meenemen.
- ◆ Laat de ouders een individuele steekkaart invullen voor hun kapoen. Kapoenen weten zelden welke medicatie ze wanneer moeten nemen en welke allergieën ze hebben.



Zie "Individuele steekkaart"

JULI/AUGUSTUS – KAMP


- ◆ Maak het lokaal waar de kapoenen slapen donker.
- ◆ Zorg voor een duidelijke (verlichte) route van de slaapzaal naar het toilet.
- ◆ Maak het terrein waar de kapoenen vrij mogen spelen duidelijk.
- ◆ Bakken een zone af waar kapoenen niet binnen mogen.
- ◆ Kleeft het terrein eventueel aan in het kamphema.
- ◆ Zorg voor voldoende spelmateriaal. Een koffer met ballen en ander buitenspeelgoed, een verkleedhoekje en gezelschapsspelen helpen om vrije momenten in te vullen.
- ◆ Neem ook muziek mee die kapoenen leuk vinden of laat hen zelf CD's meebrengen.

DAGINDELING

Hoe ziet de dag eruit? Een kapoen weet dit graag op voorhand. Je kan daarom een bord maken met wat je die dag allemaal gaat doen. Gebruik daarbij tekeningen of pictogrammen. Hieronder vind je een uitgebreid voorbeeld van zo'n dagindeling.

| MOMENT VAN DE DAG: | WAT ER GEBEURT: |
|--------------------|--|
| Ochtend | <ul style="list-style-type: none">◆ Wakker worden◆ Opstaan◆ Wassen◆ Aankleden◆ Ontbijten◆ Afwassen |
| Voormiddag | <ul style="list-style-type: none">◆ Openingformatie / Starttoneeltje◆ Activiteit |
| Middag | <ul style="list-style-type: none">◆ Middageten◆ Afwassen◆ Platte rust |
| Namiddag | <ul style="list-style-type: none">◆ Activiteit◆ Vieruurtje◆ Vervolg activiteit |
| Avond | <ul style="list-style-type: none">◆ Avondeten◆ Afwassen◆ Vrij spel◆ Avondactiviteit◆ Avondlied◆ Omkleden, tanden poetsen, naar toilet gaan◆ Slapengaan |
| Nacht | <ul style="list-style-type: none">◆ Slapen |

RODE DRAAD

Op kamp heb je de kans om je kapoenen in een groot verhaal mee te trekken. Werk met een thema dat als rode draad **doorheen je kamp** loopt en kleeft elke activiteit zo in →  Zie p.32 "Inkleding". Enkele leuke ideeën:

- ◆ Maak je **kampbrief** in het thema: versmurf je zinnen voor een smurfenkamp of maak voor het circuskamp een openvouwbare circustent.
- ◆ Laat de kapoenen **verkleedkleren** meenemen. Zo kan je samen als piraat op zoek naar de schat.
- ◆ Let op de **details**. Laat bijvoorbeeld een magische gitaar vanzelf spelen als je met je kapoenen in de buurt bent of ontdek tussen de boterhammen tijdens het ontbijt een stuk van de schatkaart van Piraat Patchoeli.
- ◆ Ga niet zomaar op dagtocht, maar ga op stap met je wichelroede om de bron van de rivier te vinden. Daar ga je immers de volgende tip vinden om Eensteens code te verbreken. Onderweg kom je hindernissen tegen die je samen met je kapoenen moet overwinnen.
- ◆ Laat kapoenen op carnavalkamp zelf de **lokale versieren** met slingers.
- ◆ Zorg voor een **climax** op het einde van je kamp. De kapoenen zullen niet gauw vergeten hoe jullie tezamen het zwaard uit de steen hebben getrokken en een plechtige ceremonie met een groots feest hebben gehouden ter ere van koning Arthur.
- ◆ Maak een **kampaandenken**, bijvoorbeeld een amulet bij het thema "tovenaars".





VRIJ SPEL

Vrij spel is een term die staat voor de momenten waarop de kapoenen even hun ding kunnen doen. Dat is belangrijk, want op school, thuis en in de sportclub moeten kinderen vooral vaak luisteren en doen wat hen gezegd wordt.



LEIDING: Zorg altijd voor **toezicht** bij het vrij spel van de kapoenen. Je kan daarbij zelf meespelen of je kan de kapoenen vanaf de zijlijn observeren. Spelende kinderen zijn immers geweldig om bezig te zien en je kan er veel uit leren:

- ◆ Je ziet welke thema's er leven bij je kapoenen
- ◆ Je ziet de verschillende persoonlijkheidstrekken naar boven komen: wie neemt graag het voortouw en wie is er liever op zijn eentje bezig?



Zorg tijdens een weekend of kamp voor een evenwicht in aangeboden activiteiten en vrij spel. Te veel vrij spel zorgt immers voor verveling. Om invulling te geven aan het vrij spel kan je een **koffer voorzien met materiaal** dat kapoenen tijdens vrije momenten mogen gebruiken. Stop daarin zowel typisch buitenspeelgoed als verkleedkleden of attributen die bij het thema horen.

PLATTE RUST EN SLAAPRITUEEL

PLATTE RUST

Een siësta of rustig moment in de slaapkamer na het middageten breekt het drukke kampprogramma. Het geeft de kapoenen de gelegenheid om wat bij te slapen of een rustige activiteit te doen: een boek lezen, brieven schrijven, kleuren, puzzelen...

SLAPEN

Tijdens het slapen rust ons lichaam en verwerken we de indrukken die we opdeden tijdens de dag. Zeker kapoenen die voor het eerst op kamp gaan hebben heel wat indrukken te verwerken. Ze hebben dan ook tien uur slaap per nacht nodig.

SLAAPRITUEEL

Sommige kinderen zijn bang om hun ogen te sluiten om in slaap te vallen, anderen worden moeilijk rustig. Met vaste rituelen help je hen om de angst te verminderen en de overgang naar het slapen te vergemakkelijken.

Gaan slapen moet voor het kind een prettig gebeuren zijn en blijven. Het moment net voor het slapengaan moet intiem en rustig zijn, zodat het kind met een veilig gevoel kan inslapen. Zo kan de kapoen rustig slapen en krijgen nachtmerries minder kans.

Zorg elke avond voor eenzelfde ritueel, dat lijkt op hoe kapoenen thuis naar bed gaan: tanden poetsen, naar toilet gaan, pyjama aandoen, verhaaltje lezen, eventueel nachtzoen... Dit zorgt voor herkenbaarheid en creëert een veilige sfeer.



Zie p.8 "Alles voor het eerst" en p.49 "Heimwee"



DO'S

- ◆ Maak een rustige ruimte voor de platte rust en voor het slapen
 - Donker
 - Stil
 - Sfeerverlichting en rustige muziek
 - Niet te warm, niet te koud: 18°C
- ◆ We raden aan om minstens één leid(st)er in dezelfde ruimte als de leden te laten slapen.
- ◆ Toon de kapoenen op voorhand de route van de slaapruijnte naar het toilet en de leidingsruimte.
- ◆ Laat de deur van de slaapkamer op een kier of laat een lampje op de kamer of in de gang branden om de angst voor het donker te verminderen.
- ◆ Laat de kapoenen tien tot twintig minuten ontspannen voor ze naar bed gaan, bijvoorbeeld door een rustig spel te spelen of een verhaal voor te lezen.
- ◆ Richt een stille ruimte in waar de kapoenen zich na het ontwaken rustig kunnen bezighouden, zodat ze geen slapende kinderen wakker maken.
- ◆ Hou het slaapritueel kort.

DON'TS

- ◆ Speel geen al te spannend avondspel net voor het slapengaan, want die indrukken moeten de kapoenen in bed nog verwerken.
- ◆ Maak duidelijk dat de slaapzaal geen speelruimte is. De slaapzaal dient enkel om rust te vinden, zet dan ook geen speelgoed in de slaapzaal.
- ◆ Stuur een kapoen niet als straf vroeger naar bed, want dan gaat hij slapen associëren met iets onprettigs.

WAT ALS...?

... een kapoen al bang is?

- ◆ Overloop samen de schaduwen in de ruimte. Die ene schaduw komt bijvoorbeeld van een jas.
- ◆ Beloof bij de kapoenen te blijven tot iedereen slaapt. Ga geregeld nog eens kijken of alles in orde is.

... een kapoen slaapwandelt?

- ◆ Maak hem niet wakker, zorg ervoor dat hij zich niet bezeert en begeleid hem rustig terug naar bed.

... een kapoen een nachtmerrie heeft?

- ◆ Waarschijnlijk zal je de kapoen even moeten troosten. Vraag even of hij of zij erover willen vertellen. Gaat hij of zij er niet op in, spreek er dan niet meer over.

OEPS... TOILET GEMIST

Als er een kapoen te laat voor het toilet is, besef dan dat dit voor kapoenen meestal gênanter is dan voor jou. Een ongelukje gebeurt niet zo vaak en je kan het gemakkelijk vermijden, maar wanneer het toch gebeurt, sta dan klaar voor je kapoen.

VOORZORGSMAATREGELEN:

- ◆ Laat aan je kapoenen zien **waar** ze naar **het toilet** kunnen gaan.
- ◆ Spreek goed af dat ze altijd **mogen vragen** om naar het toilet te gaan. Sommige kinderen durven zoiets niet te vragen.
- ◆ **Stuur** je kapoenen **naar het toilet**. Sommige kinderen hebben nog niet door dat ze moeten plassen.
- ◆ Wanneer een kapoen zegt dat hij dringend naar het toilet moet, is dit meestal omdat hij **écht** dringend moet. Jonge kinderen hebben soms nog **moeite met** het **uitstellen** van het toiletbezoek.
- ◆ Zorg er daarom voor dat je steeds **een pakje zakdoekjes** bijhebt.

TOCH TE LAAT:

- ◆ Neem de kapoen in kwestie mee naar het toilet.
- ◆ Laat de kapoen zijn onderbroek en broek in een plastic zak steken.
- ◆ Zorg voor **reserve-kledij**.
- ◆ Als het kan, laat de kapoen zichzelf dan even **wassen** met water en zeep.
- ◆ Geef na de vergadering de zak af aan de ouders, maar doe dit buiten het zicht van andere kapoenen.
- ◆ Als het op kamp gebeurt steek je de vuile kleren even in een sojpe en spoel je de kleren daarna uit.

IN BED:

- ◆ Zorg dat de kapoenen de weg 's nachts vlot naar het toilet kunnen vinden. Is dit niet mogelijk, voorzie dan een alternatief, zoals een toiletstoel of emmer in de gang.
- ◆ Laat **voor het slapengaan iedereen naar het toilet** gaan. Kinderen die geregeld bedplassen, kan je na enkele uren nog eens uit hun bed halen om ze nog eens naar het toilet te laten gaan.



- ◆ Sommige kapoenen dragen nog een **luier**. Dit is handig om natte slaapzakken te vermijden. Probeer ervoor te zorgen dat ze hun luier aan en uit kunnen doen op een plek waar andere kapoenen dit niet merken.
- ◆ Leg aan kapoenen uit dat als er tijdens de nacht iets gebeurt, ze iemand van de leiding mogen wekken.

Stel een kapoen na een ongelukje altijd gerust. Hij zal zich misschien schamen voor het voorval, maar ongelukjes gebeuren nu eenmaal. Spreek met de kapoen af dat je er niets over zal zeggen tegen andere kapoenen en dat hij, mocht er toch nog iets gebeuren, zeker naar jou kan komen.



HEIMWEE



WAT IS HEIMWEE?

Heimwee is het gevoel van **verlangen naar** huis, of meer algemeen, naar de **geborgenheid** en de zekerheden van het **bekende**. Heimwee steekt vooral op als iemand op een onbekende plek is, bijvoorbeeld op kamp. Een kapoen kan maar een beetje heimwee hebben, helemaal geen of heel ernstig.

Thuis hoort bij alles een vast ritueel. Op kamp is er choco van een ander merk, moeten de kapoenen hun boterhammen zelf smeren en gaat het er aan tafel veel luider aan toe. Voor ons lijken de verschillen misschien klein, maar voor kapoenen kunnen ze de aanleiding zijn om heimwee uit te lokken. Ze zorgen ervoor dat een kapoen de structuur en rust van thuis gaat missen.

HOE KAN JE HEIMWEE HERKENNEN?

Bij sommige kapoenen valt het op dat ze heimwee hebben, bijvoorbeeld omdat ze zelf al kunnen uitdrukken dat ze thuis missen. De meesten vinden het echter wat moeilijker om er open over te zijn, meestal omdat ze zelf niet goed weten wat er mis is. Enkele van de meest voorkomende 'symptomen' zijn:

- ◆ Stil en afwezig zijn
- ◆ Niet veel eten
- ◆ Huilen
- ◆ Zich van de groep afzonderen
- ◆ Buikpijn

HEIMWEE VOORKOMEN

AFLEIDING

Heimwee komt meestal tot uiting tijdens de **minst drukke momenten** van het kamp, zoals vrij spel, het eten en het slapengaan. Als we deze momenten goed invullen, dan kunnen we de aandacht afleiden van het heimweegevoel. Lees een verhaaltje voor tijdens de platte rust of voor het slapengaan of zorg voor een kleurboekje of stripverhaal waar de kapoenen zich mee kunnen bezighouden als ze klaar zijn met eten.

ACTIE

Als iemand zich afzondert tijdens het vrij spel, neem je hem of haar best even bij de arm en zoek je enkele kapoenen die mee willen spelen met het **favoriete spel** van deze kapoen. Zo leidt je de aandacht af van het heimweegevoel en geef je aandacht aan een kapoen die het even nodig heeft.

STRUCTUUR

Door tijdens de belangrijke momenten van de dag (eten, wassen, slapen) zo goed mogelijk de structuur van thuis te benaderen, kan je het heimweegevoel voorkomen. Dit wil zeggen dat je elke dag dezelfde rituelen herhaalt. Voor het slapengaan poetsen de kapoenen hun tanden. Daarna trekken ze hun pyjama aan. Ze gaan allemaal nog even naar het toilet voor ze in hun slaapzak kruipen. Er is nog even tijd voor een verhaaltje en daarna gaan de lichten uit. ➡  **Zie p.44 "Slapengaan"**. Maak de structuur duidelijk aan de kapoenen door het dagverloop op een groot bord te schrijven.

POST

Niet elke kapoen krijgt op kamp evenveel post. Het kan gebeuren dat een iemand heel veel post krijgt, terwijl anderen nog niets ontvangen. Sommige kapoenen hebben het daar moeilijk mee. Benader de post daarom op de volgende manier:

- ◆ **Hou geen post achter**, maar stel het uitdelen eventueel uit tot je iedereen een briefje kan geven.
- ◆ Vraag aan de ouders op voorhand om redelijk te blijven en geen twintig brieven te sturen.
- ◆ Iemand die wat minder post van thuis heeft ontvangen, is misschien wel blij met **een briefje van leiding of foeriers**.



WAT ALS EEN KAPOEN HEEL VEEL HEIMWEE HEEFT?

Soms komt het voor dat een kapoen zoveel heimwee heeft, dat hij of zij nauwelijks nog geniet van het kamp of de activiteiten. Sommige kinderen geven herhaaldelijk aan dat ze **naar huis willen**, anderen vragen om even naar huis te **mogen bellen**. Zomaar op hun verzoek ingaan, is echter lang niet altijd het beste idee:

- ◆ Bij sommige kinderen helpt het om even de stem van mama te horen, maar bij anderen neemt het gemis daardoor net toe.
- ◆ Wanneer een van de leden vanwege heimwee vroeger naar huis vertrekt, is de kans groot dat andere kapoenen plots even sterke heimweegevoelens krijgen. Bovendien is het goed mogelijk dat de kapoen in kwestie tijdens het volgende kamp nog meer heimwee krijgt, omdat hij of zij weet dat de optie om naar huis te gaan bestaat.



MAAR WAT KAN JE DAN WEL DOEN?

- ◆ Neem de tijd om een kapoen met heimwee **aandacht** te geven en om met hem of haar te praten. Vraag wat ze al leuk vonden op kamp, wat er minder leuk was en wat ze zeker nog willen doen. Licht een tipje van de sluier op over wat hen nog te wachten staat. Als een kapoen even iets meer weet dan een ander, krijgt hij of zij het gevoel 'speciaal' te zijn.
- ◆ Geef de kapoen simpelweg een knuffel. Even wegzinken in de armen van de favoriete leid(st)ler kan al wonderen doen.
- ◆ **Betrek** de kapoen opnieuw in het spel of de groep. Geef hem of haar even de tijd om zijn traantjes te vergeten. Soms hebben kinderen geen zin om te praten, maar als ze zien hoeveel pret de anderen beleven, komen ze wel meedoen.
- ◆ Je kan placebo-middeltjes gebruiken, bijvoorbeeld een beker water met wat suiker of placebo-pilletjes, om bijvoorbeeld de buikpijn die heimwee met zich meebrengt, te bestrijden.

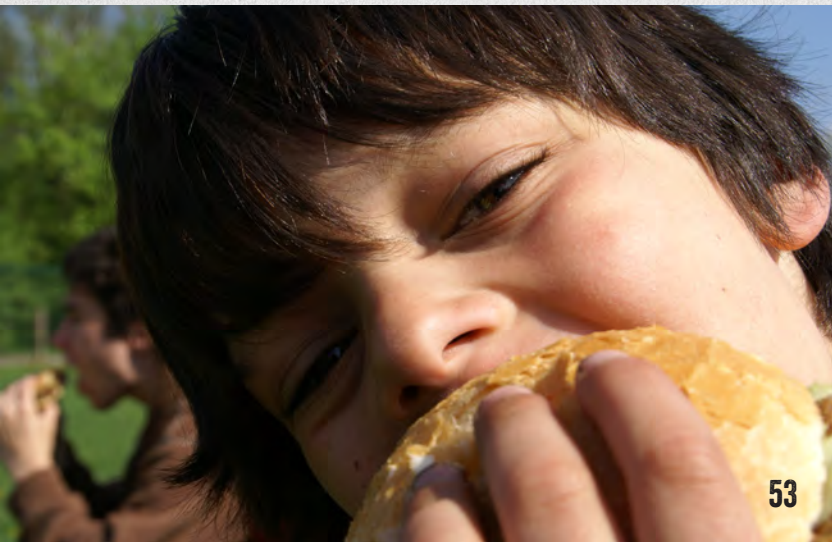


Zie "Eerste hulp voor jeugdleiders"

MOEILIJKE ETERS

Sommige kapoenen eten indrukwekkend veel op kamp of weekend, andere raken hun bord nauwelijks aan of vinden geen enkele maaltijd lekker. Onderstaande tips kunnen helpen bij de aanpak van moeilijke eters:

- ◆ Beperk tussendoortjes.
- ◆ Kondig 10 à 15 minuten op voorhand aan dat je gaat gaan eten. Kapoenen vinden eten soms een ongewenste onderbreking. Ze waren juist zo goed aan het spelen.
- ◆ Geef kleine porties om te beginnen. Een te gevuld bord lijkt een te grote berg. Achteraf kan er altijd een tweede portie bij.
- ◆ Het bord moet niet in alle omstandigheden leeg. Als een kapoen echt geen honger heeft, moet hij zijn bord niet tegen wil en dank leeg eten. Spreek wel af dat hij daarna niets anders moet verwachten.
- ◆ Uitspuwen mag. Laat een kapoen nieuwe dingen uitproberen, met de belofte dat hij of zij het niet hoeft op te eten als het niet lekker blijkt.
- ◆ Geef een kapoen niet te veel keus. Vraag liever “wil je kaas of salami?” dan “wat zou je graag op je boterham hebben?”
- ◆ Dwing een kapoen niet tot eten en blijf kalm. Een gespannen sfeer aan tafel is geen motivatie om te eten.
- ◆ Geef niet toe aan gezeur. Maak duidelijk dat je kapoen kan eten wat er op tafel staat. Speciaal ander eten gaan halen, geeft een verkeerd signaal.







UITDAGINGEN

CONTACT MET OUDERS



Een zesjarige toevertrouwen aan jonge leiding, is voor ouders niet zo gemakkelijk. Ze geven jou verantwoordelijkheid over hun kind. Als je bij de gezinnen op bezoek gaat aan het begin van het jaar of in de aanloop naar het kamp, help je ouders om je te vertrouwen. Als leiding geeft een **huisbezoek** je de kans om meer te weten te komen over de achtergrond van elke kapoen.

Een **goede voorbereiding** van het bezoek is het halve werk. Lijst vooraf zorgvuldig op welke algemene info je kwijt wilt, van de uitleg over vergaderingen, lidgeld en uniform tot het overlopen van belangrijke data. Overleg of je bij bepaalde leden speciale vragen wilt stellen. Beslis wie het woord voert op welk moment.

ENKELE TIPS:

- ◆ Geef **eerst de uitleg die jullie kwijt willen** en geef ouders dan de kans om jullie vragen te stellen.
- ◆ Neem de tijd voor contact maar blijf niet dralen,
- ◆ Plan de meest 'gezellige' huisbezoeken, bijvoorbeeld bij gezinnen die je al erg goed kent, als laatste zodat je niet in tijdsnood komt.
- ◆ **Wees** altijd **beleefd** bij ouders en let op je gedrag, ook als die zelf jaren in de scouts hebben gezeten
- ◆ Wees niet bang om **af te wijken van het onderwerp**. Praat over studeren, samenwonen, Werchter, Baden Powell of de Tour De France, zoals mensen onder elkaar nu eenmaal doen.
- ◆ **Vermijd** steeds om **anderen zwart te maken**. Als leidingsploeg sta je altijd op een lijn. Ouders hebben meestal geen zaken met de persoonlijke problemen binnen de groep en jouw geroddel kan het vertrouwen schaden.
- ◆ Schrijf vooraf de onderwerpen op die je zeker besproken moet hebben
- ◆ Geef bij het huisbezoek een **boekje** of **brochure** met informatie af. In die handleiding vat je samen wat je tijdens de bezoeken vertelt: hoe de ouders de leiding kunnen contacteren, wat een weekend of kamp is en wat je steeds nodig hebt bij vergaderingen en weekends. Eventueel kan je ook uitleggen waar ouders zich nog aan kunnen verwachten en hoe ze zelf kunnen meehelpen.

Sommige ouders reageren misschien **niet enthousiast** op jouw voorstel om op huisbezoek te komen. Misschien schamen ze zich voor hun huis, hebben ze het echt druk of denken ze dat ze wel weten wat scouting inhoudt. Respecteer hun keuze, maar probeer hen voor of na de vergadering toch de informatie mee te geven.

Op een **ouderavond** nodig je de ouders zelf uit (**in het lokaal** of in de parochiezaal) en stellen jullie jezelf voor aan de hele groep. Dit gaat heel wat sneller, maar heeft als nadeel dat je minder intensief contact maakt met de ouders van individuele kapoenen. Ook zal je de achtergrond van sommige gezinnen veel moeilijker kunnen inschatten.

DENK VOOR EEN GESLAAGDE OUDERAVOND AAN HET VOLGENDE:

- Verstuur je **uitnodiging** op tijd.
- Kondig aan waarover het zal gaan.
- Communiceer duidelijk **of ook de leden welkom** zijn en of je eventueel opvang voorziet.
- Kies een geschikte **ruimte** en een gepast tijdstip.
- Zorg voor in- en **aankleding** die weergeven hoe het er bij jullie aan toe gaat: stel een tentoonstelling van creawerk samen, projecteer kampfoto's of video.
- Zorg voor een leuk en **stijlvol onthaal**, spreek de mensen aan als ze aankomen en voorzie een hapje en een drankje.
- Richt je tot **alle aanwezigen**, niet alleen tot ouders die je al kent.
- Verdeel de taken** onder de leiding: wie voert het woord, wie beantwoordt de vragen...?

LEDENWERVING

Dat ledenwerving voor een kapoentak belangrijk is, spreekt vanzelf. Je kan leden werven op de volgende manieren:

- ◆ Vraag aan **scholen** in de buurt of je over de scouts mag vertellen in het eerste en het tweede leerjaar of eventueel scoutsspelletjes mag organiseren tijdens de middagpauze. Geef de kinderen op die dag zeker ook een folder of brief mee.
- ◆ Verspreid **folders** in de brievenbussen in de buurt.
- ◆ Organiseer een "**breng-eens-een-vriendje-mee**"-vergadering
- ◆ **Flyer** op de wekelijkse markt of bij vakantie-initiatieven voor kinderen.



Zie "Gezocht: Leden (M/V)".

Onthou echter ook dat een goede band met de ouders van je kapoenen leidt tot **mond-tot-mond** reclame en tot instroom. Als de ouders de scouts goed gezind zijn, kan je hen ook aanspreken om reclame te maken.





KAPOENEN EN IMPULSEN

Kapoenen hebben weinig remmingen in hun gedrag. Op wat ze zien en horen (impulsen) reageren ze vaak zonder er echt over na te denken (**impulsiviteit**). Dit kan in sommige gevallen bijvoorbeeld tot kleine ruzies leiden, maar je kan het ook gebruiken om de kapoenen inspraak in de vergadering te geven zonder dat ze dat zelf beseffen.



LEIDING EN IMPULSEN

Elke leid(st)er was ooit een kapoen, maar maakte sindsdien een hele evolutie door. Bij het opgroeien leren kinderen en jongeren immers om een vertraging op reacties te zetten. Ze leren hun impulsiviteit intomen. Sommige volwassenen doen dit in zeer sterke mate, anderen hebben hun impulsiviteit meer bewaard. Bij kapoenen is die vertraging op reacties nog niet (zo sterk) aanwezig. Je kan met dit gegeven zeker aan de slag in scoutscontext. Stel je voor dat jullie je remmingen even aan de kant zouden zetten. Wat zouden we dan krijgen?

INSPLEEN OP SPONTANE IMPULSEN

Stel, je bent met een sprookjesbosspel bezig. Je helpt net de prins om de prinses van de draak te bevrijden. Op dat moment denkt een kapoen een kabouter te zien. Die kabouter kan je dan net zo goed meenemen in je verhaal: "Wauw, een kabouter! Zou die ons willen helpen?"

Als je **inspeelt** op wat kapoenen inbrengen, wordt de vergadering voor kapoenen een activiteit van kapoenen. Het laat toe dat kapoenen de activiteit beïnvloeden met wat voor hen op dat moment belangrijk is. Het verhoogt hun betrokkenheid en zet de kapoen zelf centraal.

IMPULSVERGADERING

Soms komt de impulsiviteit van je kapoenen goed van pas. Je kan je vergadering **weinig voorbereid** of onvoorbereid beginnen en je laten inspireren door de impulsen van de kapoenen, jezelf en je medeleiding:

- ◆ Ga op tocht zonder op voorhand te weten naar waar of waarom.
- ◆ Breng een goed gevulde verkleedkoffer mee en kijk wat ervan komt.

MOEILIKHEID VAN IMPULSWERKING

Het is niet eenvoudig om concreet te werken met de spontane impulsen van kapoenen. Je weet immers niet hoe de vergadering gaat lopen en of de kapoenen wel met een goed gevoel naar huis zullen gaan. Je hebt de touwtjes niet meer strak in handen.

Daarom begin je een 'impulsvergadering' het best als volgt:

- ◆ Begin met een **verhaal** dat je vooraf bedacht hebt.
- ◆ Zorg voor een **kist vol met verkleedkledij** die in de omgeving van je verhaal kan bestaan.
- ◆ Laat tijdens het concrete verhaal de kapoenen zelf steeds meer nadenken en beslissen. Geef het verhaal uit handen.
- ◆ **Spreek** ook de stillere **kapoenen** gerust eens **aan**. Zij hebben vaak de origineelste ideeën.
- ◆ Als de inbreng van de leden dreigt stil te vallen, kan je altijd op de verkleedkledij terugvallen. Meestal is een grappige noot echter genoeg om de kapoenen opnieuw te prikkelen.

**IK BEN SCOUT/GIDS
IK VERKEN DE WERELD,
IK VAL, IK TUIMEL EN IK STA WEER OP.
IK WIL MIJN BEST DOEN.**



Zie "Scoutswoord? Erewoord!"

WAAROM BELOFTE BIJ KAPOENEN?

De belofte is een mooie **traditie** die leden van alle takken in staat stelt op hun eigen niveau even stil te staan bij wie ze zijn bij de scouts en wat ze graag willen **veranderen aan hun houding of gedrag**. Als je kapoenen vraagt wat ze willen beloven, zullen ze vooral **laagdrempelige** ideeën aanbrengen die bij hun leefwereld passen. Ze zullen bijvoorbeeld beseffen dat ze anderen nooit met de bal laten spelen en daarom beloven dat ze de bal in het vervolg vaker met andere kapoenen zullen delen. Een belofte bij kapoenen is een goede oefening voor de beloftes bij andere takken.

HOE ORGANISEER JE EEN BELOFTE BIJ KAPOENEN?

VOORBEREIDING

Je kan de **belofte inleiden met een spel of activiteit**, aan het eind waarvan de kapoenen helemaal voorbereid zijn op de belofte. In dit spel kan je bijvoorbeeld een gekozen thema introduceren, de juiste sfeer creëren en op een speelse manier aan de leden uitleggen wat het nut is van een belofte binnen scouting.

Tips:

Zorg ervoor dat het **voor elke kapoen en leider duidelijk is** wat de bedoeling is van de belofte.

Help de kapoenen in hun zoektocht naar wat ze willen beloven door concrete situaties aan te reiken. Laten ze altijd iedereen meespelen? Helpen ze soms andere kinderen?

Aan het einde van de voorbereiding moeten de kapoenen in staat zijn voor zichzelf iets **heel concreets** te kiezen dat ze als persoonlijke belofte willen aanbrenge.

Laat de kapoenen hun belofte **visueel** maken, bijvoorbeeld via een tekening of knutselwerk.

RITUEEL

Het **belofteritueel** bevat het best een individueel aspect en een groepsaspect. Zorg ervoor dat dit een ernstig moment kan zijn, zonder dat de drempel hierdoor te hoog wordt.

Individueel:

Elke kapoen komt zijn belofte doen. Je kan de beloften visueel maken door elke kapoen zijn of haar tekening te laten ophangen aan een groot bord.

Hoewel er voor de kapoenen **geen beloftekenteken** is, loont het de moeite om **iets tastbaars** mee te geven als aandenken. Dit herinnert de kapoen aan zijn belofte, net zoals de knoop in de das die elke scout, naar het principe van Baden Powell, herinnert aan de dagelijkse goede daad.

Groepsaspect:

Een belofte gebeurt in **verbondenheid** met de groepsleden en heeft een plaats in een lange traditie van scouts en gidsen.

RITUEEL

Dit aspect kan je in de verf zetten door samen de eerste strofe van de beloftetekst te lezen of te laten herhalen. Je kan dit ook combineren met het beloftelied of het lied 'Ik beloof'.

Sluit het ritueel luchtig af, bijvoorbeeld met een **feestje**.

TERUGBLIK

Tot slot is het een goed idee om een **terugblik** te organiseren. Een belofte wil immers meer zijn dan een momentopname. Slagen de kapoenen erin zich eraan te houden?

Tips:

Geef de beloftes een plaats in je **lokaal**.

Laat de terugblik vrij **snel volgen** op het ritueel. Dan gaan de kapoenen de link met hun belofte beter vatten. Bij kapoenen heeft het weinig zin om meerdere terugblikken te organiseren. Wil je bijvoorbeeld zowel op weekend als op kamp hier iets mee doen, dan kan je eventueel ook twee verschillende beloftemomenten voorzien.

FILOSOFEREN MET KAPOENEN

WAT?

Filosoferen –of bezinnen is even stilstaan. Het is je gedachten vorm geven en ze van op een afstand bekijken.

WAAROM?

Filosoferen helpt kapoenen om zich een **mening te vormen** en om **inlevingsvermogen** op te bouwen. Ze leren, door te filosoferen, kritischer te denken en nieuwe denkwegen te bewandelen. Ook voor leiders is filosoferen met kapoenen leerrijk. Het gunt je de kans om frisse, originele ideeën en denkwijzen (opnieuw) te leren kennen. Filosoferen met kinderen is een praktische en geen theoretische bezigheid. En het is gewoon erg leuk! Weekend en kamp vormen uitgelezen momenten voor een klein bezinningsmoment.

HOE?

Voor wie aan de slag wil gaan, nog wat tips:

- ◆ Werk in **kleine groepjes** op een rustige plek.
Een gesprek dat onmogelijk lijkt in een groep van 25 lukt plots wel als je enkele kapoenen apart neemt.
- ◆ **Luister** naar de jonge filosofen.
Wees vrij van vooroordelen als de leden hun gedachten proberen te uiten. Luister naar de inhoud, en beoordeel niet naar de vorm.
- ◆ Maak het **bevattelijk**.
Je kan het bezinningsmoment bijvoorbeeld beginnen met een mooi kinderverhaal. Het klassieke prentenboek **Raad eens hoeveel ik van je hou** werpt bijvoorbeeld heel wat interessante vragen op. Hoe graag kan je iemand zien? Wie zie je graag? Hoe ver is ver en hoe groot is groot? En wat is er in de lucht? Kies in elk geval een thema dat aansluit bij de leefwereld van kapoenen. Kapoenen praten bijvoorbeeld gemakkelijker over vriendschap dan over de liefde.

VOORBEELDVRAGEN OM EEN FILOSOFISCH
GESPREK MET KAPOENEN OP TE STARTEN:

**Wat
van je
speelgoed
zou je
aan
iemand
anders
geven?**

**Waar
droom
je van?**

**Wie is
jouw beste
vriend?
Waarom?**

**Waar word jij blij/
boos/verdrietig van?**

EVALUEREN MET KAPOENEN

Evalueren is **niet** altijd **eenvoudig**, vooral niet als je verder wilt raken dan even ieders mening vragen. Toch is het vaak erg **nuttig**. Als je te weten komt wat kapoenen de leukste vergadering vinden en waarom, weet je beter hoe je elke vergadering tot een succes maakt. Als je analyseert waarom elke leider zich zo goed voelt in de tak, kan je tips geven aan de kapoenableiding van volgend jaar. En als je onderzoekt wat de oorzaak is van het stoeve verloop van de laatste takraden, komen jullie misschien tot een nieuw takraad-concept.

Evaluatietips

- ◆ Evalueren is een kwestie van **gewoonte**. Als je steeds wacht met evalueren tot er problemen zijn, wordt het altijd iets gewichtig.
- ◆ Leg vooraf vast **wat je wil evalueren**:
 - Je kan een resultaat evalueren. Komt het resultaat overeen met het beoogde doel? Wat moet volgende keer anders?
 - Je kan een proces evalueren. Hoe verliep de samenwerking? Waarom was de ene meer gemotiveerd dan de ander?
 - Je kan gemaakte afspraken evalueren. Waren de afspraken nuttig? Respecteerde iedereen ze?
- ◆ Het is **niet nodig om steeds alles** te evalueren. Vermijd dat een evaluatie nodeloos lang duurt. Je kan er bijvoorbeeld bewust voor kiezen om op een bepaald moment enkel de afspraken die je maakte voor een specifieke vergadering te evalueren.
- ◆ Pas je aan de **doelgroep** aan. Een evaluatie tussen leiders is anders dan één met kapoenen.
- ◆ Maak duidelijk hoe je de **opvolging** van de resultaten van de evaluatie wil organiseren. Schrijf je tips op voor de organisatie van het volgende weekend? Of dient de evaluatie voor een persoonlijk leerproces en maakt iedereen voor zichzelf uit hoe ze de resultaten bijhouden?

Evalueren hoeft ook echt niet saai te zijn. Onderstaande methodieken kunnen er zelfs een leuke activiteit van maken.



MET KAPOENEN

- ◆ Op het eind van de vergadering ga je met de kapoenen voor een poppenkast zitten. Wie zin heeft om iets te vertellen over vandaag, kruipt in de kast, opent het gordijntje en geeft een mening.
- ◆ Praat met de ouders. Geef bij het begin van het jaar aan dat jullie als leiding open staan voor opmerkingen. Spreek na een vergadering eens een paar ouders aan en vraag wat hun kapoen van scouting vindt. Ouders appreciëren dat jullie moeite doen, en jullie kunnen veel bijleren.
- ◆ Na elke kampdag verzamelen jullie rond een stoel met een lange jas. Wie op de stoel staat en de jas aantrekt, mag vertellen over wat hij deed, waarom zij ruzie heeft of hoe lekker het eten was. Wie de jas niet aanheeft luistert, zonder commentaar.
- ◆ Na een spelletje steekt elke kapoen met de ogen toe (om beïnvloeding te verhinderen) een aantal vingers in de lucht. Hoe meer vingers, hoe leuker het was.
- ◆ Let erop dat elke kapoen aan bod komt. Sommige kapoenen zijn nu eenmaal mondiger dan andere.



MET LEIDERS

- ◆ Laat elke leider drie stellingen opschrijven in verband met het te evalueren item. Breng alle stellingen samen en trek er één uit. Elke leider heeft een ballon. Hoe meer je deze opblaast of hoe luider het geluid als je hem laat leeglopen, hoe meer je akkoord gaat met de stelling. Stel daarna waarom-vragen aan elkaar over het al dan niet eens zijn met de stelling.
- ◆ Speel het kaartspel 'hoger/lager'. Telkens je 'hoger' zegt, moet je ook iets zeggen dat goed was, telkens je 'lager' zegt, meld je iets dat beter kan.
- ◆ Maak een eigen evaluatiecocktail. Meng vijf stukken fruit die elk voor een element uit je evaluatie staan. De hoeveelheid kiwi geeft aan hoe jij vindt dat de takraden verlopen. Het aantal stukjes banaan zegt wat over de onderlinge taakverdeling. Ga zo door tot je een (h)eerlijke fruitsla hebt.



Zie "In}Leiding"

KAPOENENLEIDING



Een kapoenenleid(st)er is soms vrolijk, dan weer wild, streng, uitdagend, georganiseerd... Een leidingploeg is dan weer een **mengeling** van verschillende karakters. Die kunnen elkaar **aanvullen** en **versterken**. Want wild, eerlijk en grappig gaan nog samen, maar tegelijk zorgzaam, streng en zot zijn is niet zo evident. Een leidingploeg is in het ideale geval dus een team van verschillende karakters.



Zie "In}Leiding"

Nieuwe leiding wordt bij de leidingssamenstelling vaak bij de kapoenen gezet, maar een **combinatie** van **ervaren** en **nieuwe** leiding is ideaal. Wanneer er leiding met verschillende interesses en ervaring in een tak zit, kom je vaak tot boeiende, verrassende ideeën.

MOTIVATIE KAPOENENLEIDING

Scouting is meer dan een hobby. Scouting is een levensstijl, een manier om naar de wereld te kijken en er middenin te staan. In het ideale geval is het gevolg hiervan dat elke kapoenenleider geëngageerd en gemotiveerd is... **Een vat vol goesting!**

Het leven van een beginnend leider komt echter ook in een **stroomversnelling**. Hij of zij gaat op kot, heeft examens en misschien ook tweede zit, gaat werken en moet lief en scouts combineren. Binnen de scouts leert hij of zij omgaan en rekening houden met ouders en verantwoordelijkheid opnemen, knuffelt hij of zij voor het eerst een zevenjarige en ervaart hij of zij hoe je een slaapzak uitwast van een kapoen die in zijn bed plast of dertig kapoenen animeert met een kater na een zware nacht. Door dat alles evolueert **soms ook het engagement** dat werd opgenomen als kapoenenleid(st)er.

Aan een **gemotiveerde ploeg** moet je werken. Elke leidingsploeg heeft zijn eigen dynamiek, afhankelijk van de waaier aan persoonlijkheden, van de individuele houding van elk lid en van de onderlinge communicatie. Belangrijke elementen voor de motivatie, zijn de volgende:

- ◆ Een gemeenschappelijk doel en een visie die jullie samen bepalen en geregeld bijsturen.
- ◆ Er als een team staan.
- ◆ Inspraak van iedere leiding.
- ◆ Leuke momenten met kapoenen en leiding.
- ◆ Waardering van iedereen.
- ◆ Kansen voor iedereen om zijn of haar talenten in te zetten.

Andere elementen zijn eerder nefast voor de motivatie van de individuele leid(st)ers en de ploeg:

- ◆ Gebrek aan communicatie
- ◆ Geen gehoor geven aan behoeften van mede-leiding
- ◆ Geen ruimte om conflicten en spanningen uit te spreken

Om mensen te motiveren bestaat er dan ook duidelijk geen trucje is dat je even snel-snel kan toepassen. Een gemotiveerde ploeg is een werk van lange adem. Je begint er al aan vóór iemand in de ploeg stapt en het is pas gedaan als je de tijd gevonden hebt om de allerlaatste activiteit van je ploeg te evalueren. Het bewaken van een evenwicht tussen individuen en groep is daarbij belangrijk. Maar het allermooiste is dat alles erg veel voldoening geeft als je deel bent van een gemotiveerde ploeg en dat je het gevoel kan krijgen samen de wereld aan te kunnen. Motivatie heeft het schitterende effect dat het zichzelf versterkt en vermenigvuldigt.



Zie “Nee heb je, ja kan je krijgen” en zie “Op vrijwillige voeten”.



KAN JE TECHNIEKEN OVERBRENGEN OP KAPOENEN?

Technieken aanleren aan kapoenen doe je uiteraard op een andere manier dan aan jonggivers. Ze leren bijvoorbeeld sneller als je hen uitlegt waarom ze iets moeten leren of als je de technieken inkleedt. Vergeet dus de klassieke manier van technieken aanleren en maak eens een spel rond enkele techniekenthema's, zoals knopen leggen en sjorren, oriëntatie, hindernissenparcours of woudloperij.

LEER JE KAPOENEN ZELF HUN VETERS KNOPEN

Het lijkt ons een sterk plan om je kapoenen te leren om zelf hun veters te knopen. Dan kunnen ze het zelf (joepie!) en moet jij het niet om de haverklap voor hen doen (2x joepie!).

IDEETJE: Achteraf kan je overal knopen inleggen, grote strikken aan een boom, kleine strikken in hun haar.







EN MEER...



Sommige kapoenen wonen in een gezin dat het om de een of andere reden **moeilijk heeft**. Ze leven bijvoorbeeld in kansarmoede, de ouders zijn bezig met scheiden of een van de gezinsleden is langdurig ziek. Toch willen deze kapoenen meestal **hetzelfde als anderen**. Ze willen het liefst gewoon deel van de groep zijn en vrienden maken, ze zoeken een plek waar ze zich thuis kunnen voelen en waar ze nieuwe dingen kunnen ontdekken.

Ouders in moeilijke situaties **schamen zich** dan weer dikwijls over wat er met hen aan de hand is. Ze gaan er niet snel over praten met een wildvreemde. Vaak zijn ze bezorgd dat hun kapoen gepest zou worden of uit de boot zou vallen, soms ervaren ze financiële drempels, waardoor ze hun kind niet volop aan het scoutsgebeuren laten deelnemen.

Voor de leiding is het belangrijk om de volgende aandachtspunten in de gaten te houden:

- ◆ Jeugdwerk is **geen hulpverlening**. Het is niet de taak van scoutsleiding om de problemen van leden op te lossen.
- ◆ Hoe een kind zich in je groep gedraagt, staat niet los van de opvoedingssituatie thuis, maar let op dat je er niet te veel belang aan hecht.
- ◆ Zorg voor een veilig nest voor deze kinderen zodat ze zich maximaal kunnen **ontplooiën**. Dit geldt overigens voor elk nieuw lid in de tak.
- ◆ Kies een **vertrouwenspersoon** waar het kind zich goed bij voelt. Zo vertelt het meer en kan je als leiding snel inspelen op eventuele problemen. Probeer na een aantal vergaderingen de leden te verdelen over de verschillende leid(st)ers. Welke leden trekken het meeste naar welke leid(st)er toe? Zo verlies je geen enkel lid uit het oog.
- ◆ Let extra op pestgedrag en pak het aan.
- ◆ Val **nooit de leden lastig met problemen met de ouders**, ook niet in het geval van ouders die steeds te laat komen, die het lidgeld nog niet betaald hebben of die niet afbellen wanneer hun zoon of dochter niet komt.

- ◆ Probeer mogelijke (financiële) **drempels** weg te werken. Stel tweedehands uniformen ter beschikking tegen sterk verminderde prijzen en verzamel kampeermateriaal dat kinderen voor de duur van het kamp kunnen uitlenen.

Meer weten over diversiteit? Voor alle info, ook over Open Kamp, projecten, de brochure "Diverse spelen" en de visietekst kan je terecht op www.scoutsengidsenvlaanderen/diversiteit of stuur je vraag naar ploeg Diversiteit via diversiteit@scoutsengidsenvlaanderen.be.

ZEESCOUING

Wie het avontuur van scouting op en rond het water wil beleven, haalt zijn hartje op bij zeescouting. Zeescouts en –gidsen zijn gemakkelijk te herkennen aan het maritiem ogende marineblauwe uniform en de gele das. Ze hebben een apart verhaal, over trektochten en kampen op het water, waarvan alleen zij die aan boord waren de betekenis kennen.

ZEEHONDJES

Vanaf 6 jaar begint het leven van een zeescout of zeegids. Samen met vrienden speelt hij of zij het spel van Kotick, de witte zeehond. Met grote verwonderende ogen ontdekken ze de wereld 'als zeehond'. Waterspelen, watergewinning en meevaren op een grote boot zorgen voor het eerste contact van de zeehondjes met het 'grote sop'.



INTERNATIONAAL



Wereldwijd zijn er 38 miljoen scouts en gidsen. Uiteraard trek je met kapoenen niet naar het buitenland en neem je niet deel aan uitwisselingsprojecten, maar Ploeg internationaal ontwikkelde wel twee brochures die je helpen om verder te kijken dan de eigen groep.

Op kamp naar Chakamaka is een volledig uitgeschreven raamwerk voor een kamp in een fictief land. Het beschrijft allerlei internationale avonturen. In de Hopperwinkel koop je het voor een spotprijs.



Zie "Op Kamp naar Chakamaka"

Op reis rond de wereld in 80 spelen, gratis te downloaden, is dan weer een verzameling van scoutsspelletjes uit de hele wereld. In twee ploegen veroveren de kapoenen landen, door het plaatselijke spel te winnen.



Zie "Op reis rond de wereld in 80 spelen"

Op zoek naar andere internationale mogelijkheden? Wissel tekeningen uit met een buitenlandse groep, ontmoet hen op Skype en trek gekke bekken naar elkaar of richt je vragen naar internationaal@scoutsengidsenvlaanderen.be.

VORMING



Heb je zin in meer na dit boekje? Wil je de theorie in praktijk oefenen? Ben je helemaal geïnspireerd? Wil je verder gaan op bepaalde thema's? Surf dan snel naar scoutsengidsenvlaanderen.be/vorming en ontdek het aanbod van vorming. We bieden je korte werkwinkels op Herfstontmoeting of de vormingsavonden van je gouw of district. Een meerdaagse cursus vol fun en uitwisseling in de vakantie is zeker ook iets voor jou! Snel surfen en inschrijven dus!



HULPLIJNEN

DE EIGEN GROEP

MEDELEIDING

Voor grote en kleine vragen en goede raad kunnen leid(st)ers uiteraard in de eerste plaats terecht bij elkaar.

GROEPSLEIDING

Organiseren, ondersteunen, de groepsraad leiden, taakverdeling, informatie doorgeven ... Dat is de taak van groepsleiding.

OUDELEIDING

Ze staan iets verder van de groep dan medeleiding of groepsleiding en hebben daarom vaak een meer genuanceerde kijk. Maak dus gebruik van hun ervaring.

LEDEN

De ideale barometer om te weten of je goed bezig bent, zijn de leden. Hou in de gaten of ze regelmatig komen en luister naar hun reacties na een activiteit. Zoek uit wat ze graag willen doen en ga daarmee aan de slag.

OUDERS

Bekijk ze niet als een (lastige) klant, maar vraag hen om hulp, goede ideeën en vertrouwen. Leer ouders beter kennen en bedank hen achteraf met een frisse pint.

SCOUTS EN GIDSEN VLAANDEREN

HET DISTRICT

Een district groepeerd een tiental groepen uit dezelfde buurt. Groepsleid(st)ers zitten samen in de districtsraad en kiezen een districtscommissaris als eindverantwoordelijke. Je kan bij het district terecht voor:

- ◆ Vorming
- ◆ Ondersteuning
- ◆ (Tak)districtsweekends, een avond voor nieuwe leiding,...

DE GOUW

Een gouw bestaat uit 3 tot 5 districten en vormt de schakel met het verbond. Je kan er terecht voor:

- ◆ Vorming, afgestemd op jouw vraag
- ◆ Ondersteuning
- ◆ Een gowdag Akabe, een kapoenedag,...

NATIONAAL

Scouts en Gidsen Vlaanderen nationaal staat ten dienste van de scouts- en gidsengroepen. We bieden je:

INHOUDELIJK...

- ◆ vorming en opleiding
- ◆ "Over & Weer" en "Krak?Boem!", tijdschriften voor leiding en leden
- ◆ nieuwe producten en ideeën
- ◆ allerlei publicaties, van Kijk op Scouting over vergadertechnieken tot de zingevingsmap Zin in scouting?!, de takraadmap en deze takboekjes
- ◆ de website www.scoutsengidsenvlaanderen.be
- ◆ ondersteuning aan de gouwen en districten

...EN ORGANISATORISCH

- ◆ ondersteuning door groepsadministratie en extra verzekeringen
- ◆ juridische ondersteuning en begeleiding waar nodig
- ◆ de 'spelregels', die bepalen welke bevoegdheid de takraad heeft en zo veel meer

Een aantal betaalde medewerkers zijn dagelijks bezig met pedagogische, administratieve en logistieke ondersteuning, maar de meeste taken gebeuren door vrijwilligers.

Voor elke tak, voor groepsleiding en voor akabe bestaan er commissariaten. Daarnaast zijn er ploegen voor verschillende thema's die Scouts en Gidsen Vlaanderen belangrijk vindt. Deze groepjes vrijwilligers buigen zich over vorming voor leiding, leefwereldverhalen, spelen en nieuwe publicaties. Zin om mee te denken? Stuur een mailtje naar structuren@scoutsengidsenvlaanderen.be!

COMMISSARIATEN

- ◆ kapoenen en zeehondjes
- ◆ kabouters en (zee)welpen
- ◆ jonggidsen, jongverkenners en scheepsmakkers
- ◆ gidsen en (zee)verkenners
- ◆ jins en loodsen
- ◆ groepsleiding
- ◆ akabe

PLOEGEN

- ◆ zingeving
- ◆ diversiteit
- ◆ technieken
- ◆ internationaal
- ◆ zeescouting

In de steden Antwerpen, Gent en Brussel is er een stadsondersteuner van Scouts en Gidsen Vlaanderen. Dit is een betaalde kracht die instaat voor ondersteuning van de stadsgroepen, scouts en gidsen vertegenwoordigt in het jeugdbeleid en meewerkt aan projecten in de stad.

CONTACTGEGEVENS

Een vraag over een thema of tak, een idee voor een spel of folder, of zin om mee te werken aan een nieuw product? Heb je nood aan advies van je districtscommissaris of wil je inspiratie delen met andere groepen uit de gouw?

Kijk op www.scoutsengidsenvlaanderen.be/contact voor contactgegevens van je district, gouw, nationale ploegen en commissariaten. Of bel het nationaal secretariaat op 03 231 16 20.

VORMING

Vorming wordt tijdens weekends (bv. Herfstontmoeting), meerdaagse cursussen (bv. Animatorcursus) of bij jou in de buurt (bv. gouwweekendjes) georganiseerd. Wij kunnen (en willen) jou verder wegwijs maken met aanbodjes over o.a. spelen maken, takraden, heimwee, ... Kortom: alles kan, of toch veel! Ga naar www.scoutsengidsenvlaanderen.be/vorming voor meer informatie.

HET VERBONDSCENTRUM

Het grootste deel van het werk in Scouts en Gidsen Vlaanderen (cursus geven, de website maken, vertegenwoordiging enz.) gebeurt door vrijwilligers. Daarnaast werken er een aantal beroepskrachten mee ter ondersteuning en inspiratie van de beweging.

HET NATIONAAL SECRETARIAAT EN DE MEESTE DIENSTEN BEVINDEN ZICH IN:

Scouts en Gidsen Vlaanderen
Wilrijkstraat 45
2140 Antwerpen
telefoon: 03 231 16 20
fax: 03 232 63 92
e-mail: info@scoutsengidsenvlaanderen.be
web: www.scoutsengidsenvlaanderen.be

TREFWOORDENLIJST

| | |
|---|-------------|
| 7 van activiteit | 32 |
| Basispijlers | 12-13 |
| Bedplassen | 46-47 |
| Belofte | 61-62-63 |
| Belonen | 22 |
| Dagindeling op kamp | 39 |
| Dienst | 13 |
| Diversiteit | 74 |
| Eerste vergadering | 26 |
| Engagement | 12 |
| Eten | 53 |
| Evalueren | 66-67 |
| Fantasie | 18 |
| Filosoferen | 64-65 |
| Heimwee | 49-50-51-52 |
| Huisbezoek | 37-56-57 |
| Impulswerking | 59 |
| Inkleding | 32-33 |
| Internationaal | 76 |
| Kamp | 36 |
| Kapoenenleiding | 68-69 |
| Kennismaking | 26 |
| Ledenwerving | 58 |
| Medebeheer | 12 |
| Moeilijke thuissituatie | 74 |
| Motivatie | 68 |
| Nut van spelen | 10 |
| Ontwikkeling (fysiek, socio-emotioneel, cognitief) | 15-16-17 |
| Ouderavond | 37-57 |
| Ouderbezoek | 37-56-57 |
| Ouders | 56 |
| Platte rust | 44 |
| Ploegwerk | 12 |
| Post | 50 |
| Regels | 22 |
| Rode draad | 40 |
| Seksualiteit | 21 |
| Slaapplaats | 44-45 |

| | |
|--------------------------|-------|
| Slapen | 44-45 |
| Slot van een vergadering | 29 |
| Speluitleg | 34-35 |
| Straffen | 22-23 |
| Takraad | 32 |
| Technieken | 71 |
| Thuisituatie | 74 |
| Toilet | 46-47 |
| Vergadering | 26-29 |
| Veters knopen | 71 |
| Vorming | 76 |
| Vrij spel | 42-43 |
| Weekend | 36 |
| Zeehondjes | 75 |
| Zelfwerkzaamheid | 12 |

BRONNEN

| | |
|-----------------|--|
| Ontwikkeling | <ul style="list-style-type: none"> • Anababa • Kind en Gezin • DinBelg • SLO |
| Kamp | <ul style="list-style-type: none"> • GroeiMee.be |
| Slapen | <ul style="list-style-type: none"> • CM • Mama en Zo |
| Moeilijke Eters | <ul style="list-style-type: none"> • Gezondheid.be • Mens en Samenleving |
| Algemeen | <ul style="list-style-type: none"> • wiki.fos.be • Over en weer • Lange mouwen en wat er uit komt |

HOPPER

WWW.HOPPER.BE

HOPPER WINKEL Vanuit Scouts en Gidsen Vlaanderen runnen we een eigen winkelketen. In deze winkels vind je alles wat je nodig hebt onderweg met de jeugdbeweging: uniformen, handboeken, tochtgerei, kampeermateriaal, schoenen, geschenken ... Al deze producten worden mens- en milieuvriendelijk verhandeld en aangeboden met een correcte prijs-kwaliteitsverhouding. Wie bij Hopper koopt, steunt scouting.

HOPPER JEUGDVERBLIJVEN Wist je dat Scouts en Gidsen Vlaanderen ook eigen verblijfscentra heeft? Zeven in het Vlaamse groen, ééntje in de stad. Het zijn stuk voor stuk unieke biotopen om te ontdekken en te genieten, te spelen en te kamperen. Ook ideaal voor bosklassen of schooluitstappen.



AALST | ANTWERPEN | GENT | HARELBEKE | LEUVEN | HASSELT | NEW YORK | HERENTALS
ST.-JORIS-WEERT | OVERPELT | WESTMALLE | LOPPEM | DE PINTE | KINROOI

WIJ ZIJN SCOUTS EN GIDSEN, MEISJES EN JONGENS, ELK MET EEN EIGEN VERHAAL. IEDEREEN KAN ERBIJ. WIJ GAAN SAMEN OP VERKENNING EN DURVEN TUIMELLEN IN HET LEVEN. DE NATUUR IS ONZE TROEF. WIJ GELOVEN IN ONSZELF, IN ELKAAR EN IN IETS MEER. WIJ SPELEN EEN SPEL DAT NIET LUCHTLEDIG IS, IN VRIJE TIJD DIE NIET VRIJBLIJVEND IS. MET GROOT PLEZIER EN KLEINE DADEN KOMEN WIJ OP VOOR ONZE OMGEVING EN VOOR EEN KLEURRIJK VLAANDEREN. ZO DROMEN WIJ LUIDOP VAN GELUKKIGE MENSEN IN EEN RECHTVAARDIGE WERELD.