# INLEIDING

JONGGIDSEN EN JONGVERKENNERS

**BASISWERK OVER IN LEIDING STAAN BIJ JONGGIDSEN, JONGVERKENNERS EN SCHEEPSMAKKERS**

SCOUTING DA'S DURVEN

## COLOFON

**REDACTIE**
Ploeg jonggidsen, jongverkenners, scheepsmakkers, Kevin De Wael, Pieter Vyncke, Mieke Heymans, de pedagogische commissie en de schrijvers van de vorige takbrochures.

**TAALCORRECTIE EN EINDREDACTIE**
Jozefien van Huffel

**FOTOGRAFIE**
Floor Bruggeman, Pieter Ysebaert, Vincent Parmentier, Jeroen Broeckx, Sabine De Schutter, Bart Ceusters, Mariska Schalk, Joost Crauwels, Jona Suys

**VORMGEVING**
Magnifik.be

**DRUKKERIJ**
Druk in de weer

**VERANTWOORDELIJKE UITGEVER**
Christophe Lambrechts
Scouts en Gidsen Vlaanderen vzw
Lange Kievitstraat 74
2018 Antwerpen

Vanaf 2016:
Wilrijkstraat 45
2140 Antwerpen

Eerste uitgave © 2015

**www.scoutsengidsenvlaanderen.be**

Met steun van de Vlaamse overheid

**Jonggidsen, jongverkenners en scheepsmakkers leven in een wereld vol verandering. Patrouilles, tentenkamp, totemisatie: heel wat nieuwe dingen komen op hen af. Ook buiten de scouts verandert er vanalles: ze gaan naar een nieuwe school, maken nieuwe vrienden en ontwikkelen een nieuwe kijk op de wereld.**

**Als leid(st)er duik je mee in dat woelige tienerwater. Tegelijk is scouting een vaste waarde voor je leden, een plaats waar ze thuiskomen en samen met vrienden ondeugend en speels mogen zijn.**

**Dit takboekje bespreekt de takwerking, de leefwereld van een jonggiver en de uitdagingen op het pad van jonggiverleiding. Het is een compact boekje voor zowel starters als ervaren leiding en vormt een aanvulling op In}Leiding, het basiswerk voor leiding van Scouts en Gidsen Vlaanderen.**

**We vliegen er in!**

# INHOUD


| | | |
|---|---|---|
| **1** | **LEEFWERELD** | **6** |
| | Wie zijn jongivers? | 9 |
| | Zeescouting | 10 |
| | De leeftijdsgroep | 11 |
| | Anders is goed | 12 |
| | Leiding, begeleiding, vriend? | 14 |
| | Wij zijn pestvrij | 15 |
| | Inspraak | 17 |
| **2** | **TAKWERKING** | **18** |
| | Driejarenwerking | 20 |
| | Patrouille werking | 22 |
| **3** | **ACTIVITEITEN** | **24** |
| | Kennismaking | 26 |
| | Samen sterk | 27 |
| | Technieken | 28 |
| | Diversiteitsspelen | 32 |
| **4** | **GROTE MOMENTEN** | **34** |
| | Belofte | |
| | Totemisatie | |

**5 OP KAMP 40**

Het kampthema 42
Het kampboekje 43
Technieken op kamp 45

**6 UITDAGINGEN 46**

Help, nog een lid kwijt 48
Rode draad 49
Emotionele veiligheid 50
Verliefd? 51
Leve de ouders 52

**7 HULPLIJNEN 54**

**8 TREFWOORDENLIJST 63**

# LEEFWERELD

# HET JONGGIVER-ABC

**A** avontuur, afhaken, acné, apenjaren, actief, ...
**B** bos, beestachtig, baard in de keel, babbelen, belofte, ...
**C** choco, cool, conflict, clubje, chaos, cola, cash, ...
**D** da's durven, dansen, dikke knuffel, dromen, deodorant, ...
**E** eten, experimenteren, ervaren, eigenwijs, enthousiast, ...
**F** fantasie, fietsen, falen, fuiven, frieten, fout doen, ...
**G** gezin, giechelen, groepjes, gezag, groeien, genieten, ...
**H** humor, house, haargroei, hip-hoppen, heldhaftig, helpen, ...
**I** indianen, idolen, identiteit, inspraak, idealen, interesse, inzet, ...
**J** jongens, jongleren, joggen, jubelen, jeuk, joepie, jazeker, ....
**K** kusjes, klimmen, kampen, kleding, koken, kaartlezen, ...
**L** luieren, leiding, leute, liedjes, levendig, leren, lawaai maken, ...
**M** meisjes, macho, menstruatie, make-up, muziek maken, ...
**N** na-apen, nieuwsgierig, nachtspel, natuur, nadenken, naïviteit, ...
**O** ouders, ontwikkeling, onnozel, onzeker, ontdekken, onhandig, ...
**S** prutsen, puisten, puberteit, patrouilles, proberen, plezier, ...
**Q** quiz, quasi altijd, quick, queeste, ...
**R** ravotten, roepen, roddelen, roeien, razen, rocken, ...
**S** snoepen, sjorren, seks, stoer, sociaal, strijdvaardig, shit, sites,...
**T** touwtrekken, tenten, tafelvuur, totemisatie, taakverdeling, testen, ...
**U** uniform, uitdaging, uitsluiten, uitleven, uitproberen, uitbundig, ...
**V** vriendschap, verkennen, verliefd, vuurtje stoken, vertrouwen, vlinders, ...
**W** watergevecht, wedstrijdjes, winkelen, wassen, wild, ....
**X** xxx (kusjes), x-as, x-files, x-benen, xoxo, ...
**Y** y-as, young, yes!, ...
**Z** zand, zingen, zwemmen, zakgeld, zeveren, zaadlozing, ...

# WIE ZIJN JONGIVERS?

Jonggidsen, jongverkenners en scheepmakkers (kortweg: jonggivers) zijn jonge scouts en gidsen van 11 tot 13 jaar. Het zijn stoere venten en wilde grieten, die niet bang zijn van een beetje avontuur of om zelf de handen uit de mouwen te steken.

Jonggivers vinden het leuk inspraak te hebben en vragen vooral door hun gedrag om nieuwe uitdagingen. En als jonggiverleiding schudt je die uit je mouw:

- Op tocht gaan met een zelfgesjord vlot.
- Je eigen potje koken op een houtvuur.
- Slapen in patrouilletenten op gesjorde bedden.
- Je uitleven tijdens grote bosspelen.
- Op tweedaagse gaan met de rugzak.
- Woudloperskeuken bij het kampvuur.
- ...

Via deze activiteiten leren jonggivers samenwerken, verkennen en ondernemen, engagement tonen, samen overleggen en zich voor anderen inzetten.

Stilaan ontdekken ze wat scouting echt inhoudt, ze zeggen hun belofte met trots en leren dat scouting ook niet stopt wanneer de vergadering afgelopen is.

Jonggiverleiding zijn is niet altijd makkelijk, maar zonder uitzondering boeiend. Dit takboekje helpt je hopelijk op weg.

## ZEESCOUTING

Bij de scheepsmakkers, de jonggivers van de zee, start het echte zeescoutingleven. Met kwartieren (patrouilles) geleid door een kwartiermeester (patrouilleleider) en een bootsman (hulppatrouilleleider).

Het jaar is grosso modo opgedeeld in een winterseizoen en een vaarseizoen. In het winterseizoen doen ook de zeescouts aan wintertochten en bosspelen. Daarnaast kunnen scheepsmakkers al helpen bij het in orde brengen van de boten. Ze assisteren en leren op die manier het materiaal kennen en beter in groep samenwerken.

Tijdens het vaarseizoen zijn scheepsmakkers niet meer van het water weg te slaan. Al roeiend, zeilend en spelend in en rond het water brengen ze de leukste tijd van het jaar door in hun kwartier.

De jonggivertak is de tak van de puberteit. De leefwereld van de leden verandert razendsnel en wordt complexer. Er komen nieuwe dingen op hen af en ze ervaren meer dan ooit de druk van iedereen om hen heen. Ze staan tussen volwassenen, die bij keuzes vaak verwachten dat ze aan de toekomst denken, en leeftijdsgenoten, die hen op een heel andere manier beoordelen.

Bovendien vragen jonggivers zich zelf af wie ze zijn of willen zijn en wat ze van de wereld rondom hen moeten denken. Tegelijk zijn ze vaak nog naïef en vatten ze niet altijd het grote plaatje en de impact van zaken op henzelf en andere mensen.

Ook lichamelijk transformeren jonggivers elk op hun eigen tempo van kinderen naar volbloed pubers. Al deze veranderingen kunnen overweldigend zijn. Vaak wisselen ze kinderlijk en meer volwassen gedrag af, naargelang de situatie of hoe ze zich op dat moment voelen.

## ZINNEN VERZETTEN EN GROEIEN

Op geen enkele leeftijd verschillen kinderen onderling zo sterk als bij de jonggivers, terwijl ze tegelijk vaak bang zijn om anders te zijn. Ze maken dan ook een verwarrende periode door, vol onzekerheid, maar ook met onvergetelijke momenten.

Bij de scouts verzetten ze hun zinnen. Het is een thuishaven met bekende gezichten, waar ze nog steeds onnozele spelletjes kunnen spelen. Tijdens het samen spelen en opdrachten uitvoeren, vergeten ze die puberteit. Geleidelijk aan worden ze ouder en verstandiger. Niet iedereen beantwoordt overigens aan het clichébeeld van een tiener. Laat iedereen dus maar lekker zijn ding doen.

Vrienden, hun nieuwe school, hun plaats in de groep, relaties met anderen en de ontwikkeling van hun eigen identiteit en stijl,... zijn voor jonggivers belangrijk. Aan jullie de uitdaging om scouting mee vooraan in dit rijtje te plaatsen en je leden mee door deze complexe maar boeiende tijd te loodsen.

# ANDERS IS GOED

Een medeleider die helemaal opgaat in een nieuwe sjorconstructie, de nerd in de groepsleider die bovenkomt: verschil is fantastisch. Jonggivers moeten echter vaak nog leren om verschillen als sterktes te zien. Ze leren het dankzij een sfeer waarin ze zichzelf kunnen zijn en een groep die hen respecteert en viert omwille van hun unieke kwaliteiten.

Elke tiener groeit op zijn eigen tempo, dus de ene is groter, wijzer of sterker dan de andere. Tegelijk ontdekken ze eigenschappen waar ze trots op zijn en eigenschappen die ze minder leuk vinden – kleine zaken zoals een beugel of een bril die je draagt en grotere dingen waar je het liever niet over hebt bij de scouts.

Die verschillen en onzekerheden zijn niet altijd even duidelijk, maar als leiding hou je er wel rekening mee en waak je erover dat iedereen zich goed voelt in de groep. Maak spelen en activiteiten niet enkel op maat van leden als groep, maar ook van specifieke talenten. Een optimale groepssfeer viert de verschillen, van de danspassen van Jonas op het groepsfeest tot een goal van Eline in de jonggivervoetbalcompetitie.

# LEIDING, BEGELEIDING, VRIEND?

Om te kunnen inspelen op de interesses en talenten van je leden, moet je hen uiteraard leren kennen. Dat doe je niet alleen door leuke kennismakingsspelletjes in het begin, maar ook door het hele jaar door oprechte interesse te tonen. Een leider staat niet enkel in voor de activiteiten, maar is ook begeleider en vertrouwenspersoon.

Als begeleider van een tak stel je het lid centraal en ben je bezorgd om hun problemen en noden. Je weet pas wat die zijn als je openstaat voor hun mening en luistert naar wat er leeft. Soms helpt het om in gedachten terug te keren naar je eigen puberteit. Hoe zag je de wereld, wat vond je moeilijk?

Maar lang niet alle problemen maakte je zelf mee. Investeer dus in de leefwereld van de jonggivers en weet dat zijzelf de grote specialisten zijn. Praat tussendoor met hen en bouw momenten in waarop jullie gewoon gezellig samenzijn, zonder spel of opdracht.

Trek daarnaast wel een duidelijke grens tussen jou en je leden. Ga niet te ver in deze vriendschappelijke relatie en zorg ervoor dat je leden duidelijk weten dat je hun leiding blijft en dus ook steeds verantwoordelijk bent voor de groep.

# HET WAPEN TEGEN PESTEN

Je weet wellicht dat:

- Er niet gepest wordt in een groep waarin iedereen zich gelukkig voelt.
- Pesten iemand heel ongelukkig kan maken, zeker een tiener.
- Pesten niet cool is.
- Er geen prijzen te winnen vallen met pesten.
- Een fijne groepssfeer de beste garantie is voor een leuke scoutservaring.

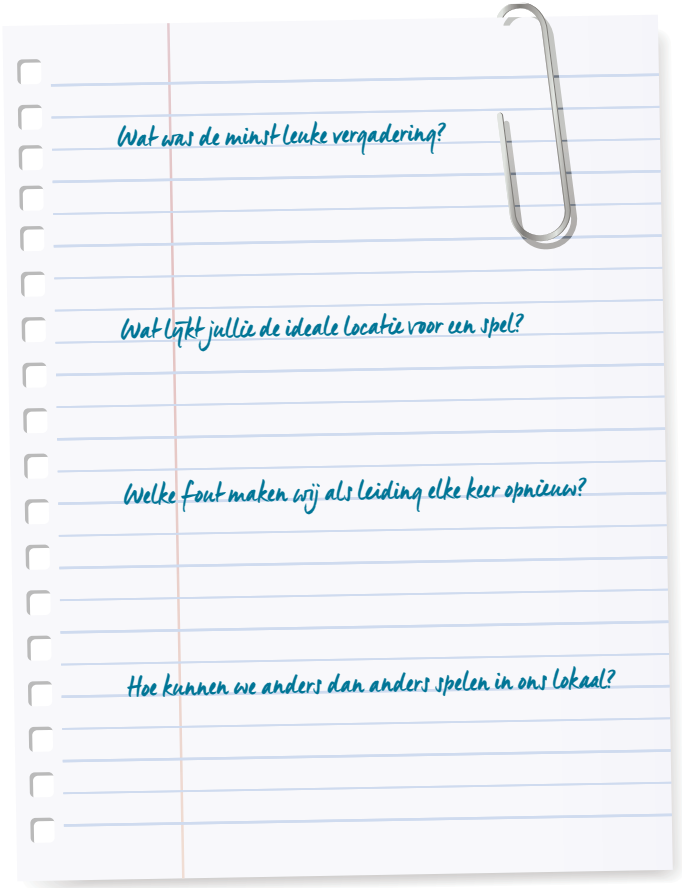
Hoe eenvoudig dat alles ook klinkt, omgaan met pesten is minder gemakkelijk in de praktijk. Leiding die er op inzet om iedereen een goed gevoel te hebben, kan echter al een grote impact hebben.

Een pestvrije tak krijg je door:

- Activiteiten waar ieders talent in aan bod komt.
- Een ontspannen sfeer die iedereen een thuisgevoel bezorgt.
- Opmerkingen en daden waardoor je je appreciatie voor verschillen uitdrukt.
- Humor. Al doende leer je de jonggivers wanneer lachen en grappen gepast is en wanneer niet.
- Een nultolerantie voor pestgedrag, waarbij je leden aanleert om elkaar er ook op te wijzen.

Wil je weten wat er leeft bij je jonggivers, dan leer je dat het snelst van henzelf. Las dus enkele keren per jaar een inspraakmoment in. Je jonggivers komen vast met originele antwoorden op jouw vragen, zodat je met een andere kijk kunt werken aan activiteiten en aan een fantastisch jaar samen.

Bedenk enkele goede vragen om mee te nemen naar je leden:



TAKWERKING

Spel staat centraal bij scouts en gidsen, de vijf basispijlers ondersteunen onze manier van werken: medebeheer, engagement, zelfwerkzaamheid, dienst en ploegwerk. Bij de jonggivers vertalen we deze basispijlers in concrete werkvormen zoals patrouilles, belofte, inspraak en totemisatie. Dat noemen we takwerking.

## DRIEJARENWERKING

Bij Scouts en Gidsen Vlaanderen kiezen we bewust voor een driejarige takwerking, ook bij de jonggivers. Het geeft de leden de kans zich stap voor stap te ontwikkelen en meer verantwoordelijkheid op te nemen naar mate zij ouder worden.

Het traject van een jonggiver verloopt als volgt:

- De eerstejaar komt net van de kabouter- of (zee)welpen tak, een vertrouwde en veilige omgeving, maar hij of zij is er helemaal klaar mee. Daar was hij of zij de oudste en toonde hij of zij de jonge speelvogels hoe alles in elkaar zat. Nu zit hij of zij met heel wat vragen. Wat doen jonggivers zoal? Spelen ze ook nog gewoon spelletjes? En hoe werkt zo'n hudo eigenlijk? Daarnaast heeft een eerstejaar zin om bij te leren en zo snel mogelijk te bewijzen wat hij of zij in zijn of haar mars hebt. Natuurlijk is niet iedere eerstejaar even fanatiek. Bij sommigen moet het enthousiasme wat aangewakkerd worden door de groep.

- De tweedejaar maakte het allemaal al eens mee, maar blijft nog wat zoeken. Hoe het nu zat met die ene knoop weet hij of zij nog niet helemaal. Gelukkig is er de kans om even te zoeken en je weg te vinden binnen deze tak. Elk op ons hun tempo kunnen tweedejaars zich ontplooien. Zonder al te veel verantwoordelijkheid genieten ze van dit comfortabel jaar met fantastische activiteiten, want alle spelen en opdrachten zouden perfect op deze 'middelste' jonggiver afgesteld moeten zijn. Naar het einde van het jaar zie je de derdejaars vertrekken en neem je stilaan hun rol over.

- De derdejaar is de grootste chick of stoerste gast van jullie tak. Al voelt dat misschien niet altijd zo aan, eerste en zelfs tweedejaars kijken naar hem of haar op. Derdejaars hebben dus een belangrijke voorbeeldfunctie. Ze kennen het wel en wee van je groep als geen ander. Ze weten goed hoe je een mastworp legt en wanneer je die gebruikt. Dit gaat gepaard met een bepaalde verantwoordelijkheid, die ze hopelijk met trots opnemen. Als leiding stimuleer en stuur je deze rol. Neem de derdejaars af en toe even opzij voor een DJ-momentje (derdejaarsmomentje). Doe samen iets leuk en maak van de gelegenheid gebruik om te praten over verantwoordelijkheden en hun rol in de groep.

# PATROUILLEWERKING

Vaak stappen leden samen met vrienden die ze al van elders kennen naar de kapoenen of kabouters/(zee)welpen. Ze vallen dan ook vaak terug op eenzelfde groepje. En hoewel ze met de jaren iedereen leren kennen, blijven die kliekjes toch vaak bestaan. Dit is één van de redenen om bij de jonggivers te werken met patrouilles.

Een ideale patrouille bestaat uit zowel een aantal eerste-, tweede- als derdejaars en uit jonggivers die goed zijn in verschillende dingen. Je kan de patrouilles bij het begin van elk jaar samenstellen of je kan de patrouilles ook jaar na jaar laten bestaan, waarbij ze elk jaar enkele leden uitzwaaien en enkele nieuwelingen verwelkomen.

Laat de leden af en toe een activiteit in patrouille beleven. Soms nemen de patrouilles het tegen elkaar op, soms nemen ze elk een deelopdracht voor hun rekening. Op kamp kan je een tent toewijzen aan elke patrouille en de leden per patrouille laten koken en taken verdelen.

## PATROUILLELEIDERS EN HULPPATROUILLELEIDERS

Een patrouille wordt meestal aangevoerd door een derdejaar die de groep, de patrouilleleider (PL). Schakel bij voorkeur nog een tweede persoon in die mee de verantwoordelijkheid draagt en het goede voorbeeld geeft, de hulppatrouilleleider (HPL).

# ACTIVITEITEN

# KENNISMAKING

Onbekend is onbemind. Trek daarom aan het begin van het jaar genoeg tijd uit om elkaar en de takwerking te leren kennen. Op die manier vormen zowel leden als leiding zich een beeld van elkaar en van wat hen het komende scoutsjaar te wachten staat.

Een paar voorbeelden:

- **ZOEK DE FOUT.** Iedere deelnemer vertelt vier zaken over zichzelf, waarvan er één niet waar is. De groep probeert te achterhalen welk het verzonnen feit is.

- **DRAAISCHIJF.** In het midden van de groep ligt een schijf die verdeeld is in vakken met telkens een vraag en met een draaiende wijzer. De leden draaien beurtelings aan de wijzer en beantwoorden de vraag die de wijzer aanduidt. De vragen kunnen gaan over verwachtingen, eerdere ervaringen,...

- **KENNISMAKINGSBINGO.** Elk lid krijgt een bingoformulier van bijvoorbeeld zeven op zeven vakjes, waarbij de cijfers vervangen worden door eigenschappen zoals 'Kijkt elke dag naar Thuis' of 'Heeft een lief'. De leiding overloopt willekeurig deze eigenschappen en de leden kruisen ze aan als ze voor hen gelden. Het is de bedoeling om als eerste vier vakjes op een rij aan te kruisen en dan luid 'bingo!' te roepen.

- **NAMENSCRABBLE.** In het midden van de groep ligt een groot scrabblebord. Iemand schrijft zijn of haar naam op dit bord en past vervolgens de naam van een ander lid aan een van de letters. Dat lid gaat verder aan een andere letter van een van beide namen, tot alle namen op het bord staan. Hierna kan een volgende ronde gespeeld worden met hobby's, interesses,...

- **GOTCHA MET VRAAGJES.** Elk lid krijgt een naam van een ander lid en een vraag. Het is de bedoeling dat hij of zij deze vraag laat beantwoorden door de opgegeven persoon, bijvoorbeeld in de loop van een hele vergadering. Wie zijn vraag beantwoordt, verliest en geeft zijn opdracht door. Het andere lid zoekt dan volgende slachtoffer.

Jonggivers leren zich uit de slag trekken, in de eerste plaats via ploegwerk, zodat ze eerst samen en later ook zelfstandig problemen kunnen oplossen. Ze leren creatief, sociaal, technisch en communicatief zijn. Activiteiten allerhande dagen hen uit al doende hun talenten te ontwikkelen, nieuwe interesses te ontdekken en hun grenzen te verleggen.

Ga dus op zoek naar prikkelende activiteiten, laat ruimte voor initiatief en geef de leden de kans opdrachten op hun eigen manier aan te pakken, zodat ze keer op keer groeien. Met een gevarieerd programma dat naast kant en klare spelen, activiteiten en tochten jonggivers de kans geeft zelf iets te realiseren als groep of patrouille, krijg je een fantastisch werkjaar.

Enkele ideeën:

- Richt een feestje in voor al jullie vrienden van de omliggende jeugdbewegingen.
- Maak een grote constructie voor het komende groepsfeest.
- Zet een eigen actie voor een goed doel op poten.
- Boks een toneel in elkaar.
- ...

Een echt groepsgebeuren kost tijd, wellicht enkele hele of gedeeltelijke vergaderingen. Plan dus goed en werk naar een duidelijk eindpunt toe.

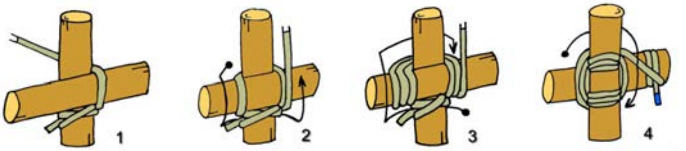
## SJORREN EN KNOPEN LEGGEN

Niet alle jonggivers werken graag een hele vergadering aan technieken. Bovendien is herhaling belangrijk. Je verwerkt technieken daarom soms beter in verschillende activiteiten:

- Knopen oefenen kan bijvoorbeeld perfect aan de hand van een opdracht binnen een spel: vervang de klassieke dassenroof door een versie waarbij ze hun das met de juiste knoop aan elkaars arm moeten bevestigen.
- Een cool bosspel is dan weer de ideale gelegenheid om met grote takken en wat sjortouw een kamp letterlijk in elkaar te sjorren. Laat de gevorderden het uitleggen aan de beginners en help zelf indien het even nodig is.
- Als een activiteit wat te vroeg gedaan is, kun je nog snel een dasring/apenvuistje/... maken als afsluiter.
- Sjorren hoeft niet per se sjorren te zijn, je kan ook minipionieren. Met wat houten stokjes en elastiekjes kan je al aan de slag. Als je de patrouillehoek in het klein maakt voor je aan de echte begint, geef je de leden alvast inzicht in de constructie.

Uiteraard kan je ook een hele dag sjorren, op voorwaarde dat je je jonggivers enthousiast meekrijgt voor een leuk, concreet en realistisch project. Liever een mooie shelter met tafel dan een onveilige toren.

Door tijdens het jaar regelmatig kort te oefenen, gaat het opbouwen op kamp een stuk vlotter en zijn de constructies wellicht mooier en veiliger.



## VUUR MAKEN

Veel jonggivers doen niets liever dan vuur stoken en iedereen zit graag rond een zelfgemaakt kampvuur. Een activiteit over vuur is dus absoluut een goed idee.

Natuurlijk moet je wel nadenken over hoe je dat het beste aanpakt. Alle afspraken en wetgeving rond vuur vind je in Speel op Veilig, terwijl het Buitenboek je op weg zet bij het vuur maken zelf. Denk wat de veiligheid betreft in elk geval aan het volgende:

- Kies een geschikte locatie, ver genoeg van bebouwing en bos.
- Controleer of de ondergrond geschikt is, geen veengrond of steen.
- Voorzie blusmiddelen: spades, water, brandblusser, ...
- Laat de leden nooit alleen bij het vuur.

Begin je aan een vuur, verzamel dan eerst voldoende hout, dat je klein maakt en sorteert volgens dikte. Je kan er ook een heuse Robinson-proef van maken:

- Steek het vuur aan met een vonker of batterij en staalwol.
- Brandt om ter snelst een touwtje door op 30 centimeter van de grond.
- Kook een ei in een appelsienschil of op een dakpan.
- ...

Eens de mama's aan de kleren van zoon of dochter kunnen ruiken welke activiteit het vanmiddag was, is het tijd om het vuur te doven. Dat doe je door de temperatuur weg te nemen, niet de zuurstof. Concreet koel je het vuur uitgebreid met water. Doe dat voorzichtig, want een grote wolk stoom is erg gevaarlijk. Het vuur is trouwens pas voldoende gedoofd als je elk stukje hout of kool kunt vastnemen. Indien nodig ruim je nadien je vuurplek op.

## OP TOCHT

Wanneer je aan jonggiverleiding vraagt hoe ver de dagtocht op kamp was, dan antwoord die waarschijnlijk: 'met of zonder verloren lopen?'.
Op tocht gaan met jonggivers moet in de eerste plaats leuk zijn en dat begint bij een goede voorbereiding. Kies eerst waar de tocht zal doorgaan of naartoe moet zodat je daarna het gebied kunt afbakenen. Ga voor zoveel mogelijk bos, dijk en onverharde wegen en vermijd drukke banen, gevaarlijke punten en te moeilijk terrein.

Vuistregels voor een geslaagde tocht:

- Controleer de tocht voordien en ter plaatse.
- Maak de tocht niet te lang. Jonggivers zijn geen kilometervreters.
- Voorzie voldoende afwisseling in het terrein.
- Steek variatie in de tochtomschrijvingen.
- Bouw voldoende zelfcontrolepunten in zodat je echt honderd procent zeker bent dat je op de juiste weg bent.

Een tocht naar het park is anders dan de tweedaagse op kamp. Denk daarom steeds na wat er wel of niet nodig is. Gaan jullie te voet heen en terug of kom je terug met een vlot op de rivier? Stapt de leiding mee of zijn bemande controlepunten voldoende? En loop je voorop of krijgt een derdejaar de kaart?

### CHECKLIST

- Tochtomschrijvingen, stafkaart, kompas, ...
- Goed ingeladen rugzak - per persoon of per patrouille
- Stevige schoenen en aangepaste kledij
- Voldoende eten en drinken
- Fluovestjes
- Noodenvelop (en noodgsm?)
- EHBO setje

Tot slot: hou het veilig en zorg dat je als leiding de nodige problemen kunt oplossen.

HOPPER

## IK OOK!

Dit is een spel over verschillen en gelijkenissen dat ongeveer 20 minuten duurt en perfect is voor jonggivers. Je hebt enkel stoelen nodig.

1. Zet evenveel stoelen in een cirkel als er leden zijn en ga zitten. Elk lid bedenkt iets waarin hij of zij uniek is: iets wat alleen hij of zij is, heeft, kan of doet (bijvoorbeeld: vijf ouders hebben, geen vlees eten, al in Mexico op vakantie geweest zijn,...). Om beurt spreken jullie de eigenschappen uit. Als iemand anders eraan voldoet, springt die op en roept: 'ik ook!'. De persoon die aan het woord is, zoekt dan een nieuw idee. Ga zo de kring af.

2. Voor de tweede ronde neem je één stoel weg en bedenkt iedereen iets waarvan hij denkt dat iedereen eraan voldoet (bijvoorbeeld: in de scouts zitten). Wie begint, staat in het midden en zegt zijn idee. Iedereen die eraan voldoet, springt op, roept: 'ik ook!' en probeert een andere stoel in te palmen. De persoon in het midden probeert zelf ook een zitplaats te bemachtigen en wie overblijft, zegt nu zijn eigenschap. Ga door zolang het leuk blijft.

3. Eventueel praat je wat na:

   - Was het leuker/moeilijker om unieke of gemeenschappelijke eigenschappen te verzinnen?
   - Deelt iedereen werkelijk de eigenschappen waarvan jullie dachten dat ze gezamenlijk zijn?
   - Delen we als scouts en gidsen kenmerken die anderen niet hebben? Is dat een probleem, bijvoorbeeld voor nieuwelingen?

## STICKER OP DE KOP

Dit spel gaat over vooroordelen. Je hebt enkel een sticker nodig voor elk lid, waar je eigenschappen op schrijft als 'verfijnd', 'dom', 'vriendelijk', 'stil', 'koppig', 'enthousiast', 'lui', 'intelligent', 'onhandig', 'onverantwoordelijk', 'handtastelijk'...

1. Kleef op ieders voorhoofd één sticker, zonder dat de eigenaar die zelf kan zien. Doe het op goed geluk, zodat niemand zich geviseerd voelt door de toegekende eigenschap. Speel nu een gewoon spel, zoals tikkertje of iets anders met veel contact. Behandel iedereen daarbij volgens de eigenschap op zijn voorhoofd, zonder het woord zelf uit te spreken of al te duidelijk te zijn.

2. Laat iedereen raden wat er op zijn sticker staat, en vertellen hoe dat voelde en hoe dat zijn gedrag beïnvloedde. Probeerden ze tegen hun sticker te handelen, of net te 'bewijzen' wat erop stond?

3. Een nagesprek kan interessant zijn:

   - Welke eigenschappen geven we anderen in de alledaagse werkelijkheid?
   - Hoe voelt dat?
   - Bestaan er eigenschappen die een hele groep deelt?
   - Wie deelt in de maatschappij de stickers uit, en wie krijgt ze?

Scouting
Scouting

# GROTE MOMENTEN

# BELOFTE

Op kamp vroeg leider Simon ons om onze belofte op te schrijven. Ik wist niet wat dat precies was en hij vertelde me dat ik kon nadenken over hoe ik het voor de groep aangenamer kon maken en hoe ik anderen in de scouts kon helpen. Met heel gewone daden, niet om op te vallen.

's Avonds stonden we met onze zelfgemaakte fakkels in een kring en spraken onze belofte uit. De leiders feliciteerden ons: dat hadden we keigoed gedaan. Rond het kampvuur zongen we eerst het beloftelied en na de chocomelk ook het avondlied.

In september ging de nieuwe leiding met ons opnieuw rond het vuur zitten. Ik herhaalde mijn belofte. Sindsdien vertelt de leiding me af en toe dat ik goed bezig ben met het houden van mijn belofte.

De belofte kan een tof ritueel met zin in scouting zijn. Voor jonggivers zijn groep en identiteit belangrijk en de belofte sluit hierbij aan. Ze gaan op zoek naar wat ze persoonlijk willen doen voor scouting, naar wat de scouts nog mooier, toffer, beter,... en vooral zinvol zal maken. Bovendien tonen ze bovendien wie ze zijn. Dat is spannend en net daarom brengt het een groep dichter bij elkaar.

Het beloftekenteken benadrukt dit met symbolen die staan voor eerlijkheid, vriendschap, ridderlijkheid en trouw. Het verwijst ook naar de drie delen van de belofte:

- Je belooft iets voor jezelf.
- Je belooft iets voor de ander rondom jou.
- Je belooft iets voor de wereld of God.

Iedere groep en iedere tak heeft zijn eigen belofteritueel. Iedereen denkt echter best aan het volgende:

- Kies een goed moment voor de belofte.
- Schep een veilige sfeer.
- Geef een persoonlijk woordje uitleg.
- Geef de leden de tijd om, elk voor zich, hun belofte op te stellen.
- Eindig met een toonmoment waarin de leden hun belofte voor de groep vertellen en waarin jullie samen de beloftetekst uitspreken en het beloftelied zingen. Kies als groep voor het nieuwe of traditionele beloftelied of voor allebei.
- Een feestelement (warme chocomelk,...) rondt alles mooi af.
- Volg de belofte achteraf op. Hou de tekstjes van de leden bij en laat ze er ook zelf op terugkijken.

Lees meer over de belofte in de map Scoutswoord? Erewoord!, verkrijgbaar in Hopper Winkel.

# TOTEMISATIE

## IK KRIJG EEN TOTEM

De totemisatie kan een krachtig hoogtepunt van het scouts- en gidsenleven zijn, zeker voor jonggivers die erg bezig zijn met bij de groep horen en de eigen identiteit ontdekken. Met een totem tonen de leiding en de groep dat ze bepaalde talenten in iemand zien. Meestal hoort daar een zingevend moment bij, waarbij de totemisanten nadenken over zichzelf, over hoe anderen hen zien en over hun engagement naar de groep toe.
Totemiseren doe je daarom het best in het derdejaar jonggiver, al beslist elke groep daar uiteraard zelf over. De identiteit van een twaalfjarige verandert immers vaak nog sterk én voor eerstejaars kan een totemisatie intimiderend zijn. Hou hier voldoende rekening mee.

Totems geven moet je goed voorbereiden: tijdens het jaar noteer je af en toe eigenschappen en observeer je hoe iemand in de groep past. Vind je dat iemand nog te jong is of is er iemand pas bijgekomen, beslis dan eventueel in samenspraak met het lid in kwestie om de totemisatie uit te stellen.

## CEREMONIE

Verschillende elementen maken een totemisatie zo bijzonder: de juiste sfeer, het ritueel, de persoonlijke uitdagingen waarbij de groep je ondersteunt, leiding die je totem uitlegt, de eerste keer trots je totem uitschreeuwen,...

De ceremonie is dus belangrijk, met een vleugje mysterie, spanning en persoonlijke uitdaging en groepsopdrachten. Werk die opdrachten op voorhand uit en vraag feedback van groepsleiding of leiding van andere takken. Een goede opdracht is nooit vernederend of kwetsend: totemisatie daagt leden net uit om het beste van zichzelf te tonen, zodat leiding dit met de totem kan bevestigen. Je wilt iemand dichter bij de groep brengen, niet fysiek en mentaal kraken. Hou het ritueel in de hand: leden kunnen ideeën geven, maar leiding beslist (en draagt de verantwoordelijkheid).

## EEN TOTEM KIEZEN

De perfecte totemnaam voor iemand vinden is geen eenvoudige opdracht. In de Totemmap, die je bij de Hopper Winkel kan kopen, vind je een aantal manieren om hieraan te beginnen en uitleg over voortotems, streeftotems, kleurtotems en zoveel meer. Misschien kan je op voorhand al brainstormen en je oor te luisteren leggen bij vorige leiding en medeleden. Een totem baseer je verder nooit op enkel uiterlijke of negatieve eigenschappen.

Uiteraard kan je ook bij ploeg zingeving terecht voor een 'vurige' werkwinkel op maat. (zingeving@scoutsengidsenvlaanderen.be).

OP KAMP

# HET KAMPTHEMA

Het (zomer)kamp is voor veel jonggivers het hoogtepunt van het jaar. Met een origineel, prikkelend en tot in de puntjes uitgewerkt kampthema kan je dat alleen maar versterken. Het is een rode draad door het kamp, houdt de aandacht van de jonggivers vast, doet hun fantasie werken en daagt hen uit. Een kampthema is dus meer dan een tikkeltje versiering.

Bepaal je kampthema in een aantal stappen:

1. **VERZAMEL IDEEËN.** Inspiratie vind je overal: in een hippe trend, een anekdote uit het dorp waar je heen trekt, een hobby van een lid of leid(st)er, een film, boek of absurde gedachtekronkel. In deze fase zijn alle ideeën welkom, ook de gekste en meeste uitdagende.

2. **BESLIS.** Let erop dat je thema aan de volgende criteria voldoet:

   - Het sluit aan bij de leefwereld van jonggivers.
   - Het kan zowel leden als leiding een kamp lang boeien.
   - Het roept onmiddellijk een heleboel ideeën op.
   - Iedereen heeft zin om ermee aan de slag te gaan.

3. **WERK HET THEMA UIT:**

   - Brainstorm en zoek info over het thema.
   - Verzamel spelideeën die gelinkt zijn aan het thema.
   - Bedenk hoe je kamptaken en kampklassiekers kan koppelen aan het thema.
   - Zoek inspirerende inkleding voor het kampthema.
   - Maak een geweldig kampboekje om je leden even enthousiast te krijgen als jullie.

# HET KAMPBOEKJE

Hoe laat je de leden nog meer zin krijgen in het kamp en het kampthema? Met een creatief kampboekje natuurlijk.

## SPEEL MET DE VORM

- Maak het boekje heel groot of heel klein.
- Ontwerp een originele affiche.
- Geef het de vorm van een boekrol.
- Knutsel een boekje uit hout of steen.
- Teken een stripalbum.

Of kunnen jullie het nog gekker bedenken?

## MAAK ER EEN PARELTJE VAN

Een creatief en mooi afgewerkt kampboekje geeft jullie zelf veel voldoening én is een teken van jullie inzet naar de ouders toe.

## MAAK ER EEN SPEL ROND

Je kan ook op een andere manier creatief omgaan met je kampboekje. Bedenk een zalig spel waarbij het kampboekje de beloning is of laat de leden samenwerken om alles te weten te komen over het kamp. Je kan ieder lid bijvoorbeeld één pagina bezorgen in meerdere exemplaren, die ze dan met anderen ruilen tot ze een volledig boekje hebben. Drenk het spel nog eens in het kampthema en het houdt je leden vast enthousiast tot op kamp.

## GA DIGITAAL

Vind je een boekje niet meer van deze tijd? Kies dan voor een knotsgekke presentatie, een filmpje of een eventpagina op Facebook. Of zien jullie het zitten om een unieke eigen website te maken? Je vindt op het internet heel wat gratis tools en webruimte, die je helpen om iets ineen te boksen dat leden en ouders verrast.

## TERREININDELING EN OPBOUW

Denk goed na over de indeling van je kampterrein, tijdens het bezoek op voorhand of bij de start van de opbouw. Hou rekening met het volgende:

- Zet **tenten en shelters** niet op het laagste punt van het kampterrein, want dat kan voor problemen zorgen bij hevige regenval. Om dezelfde reden zet je tenten ook best niet te dicht tegen de rivier.

- Bouwen jullie een **hudo** (kamptoilet – kort voor 'Houdt Uw Darmen Open')?

  - Informeer bij de gemeente of het toegelaten is of niet.
  - Blijf op minstens 100 meter van waterlopen om het oppervlaktewater niet te vervuilen.
  - Maak er een praktisch bouwwerk van. Laat je leden niet onnodig klimmen, want dat is niet fijn als ze dringend naar het toilet moeten.
  - Besteed de nodige aandacht aan privacy (jongens/meisjes, kinderen/volwassenen).

- De **patrouillehoek** is de plek waar je patrouilles zich thuis moeten voelen tijdens het kamp.

  - Denk op voorhand goed na over de opbouw en inplanting op het terrein.
  - Help de leden om ze gezellig en mooi in te kleden.

- **Eettafel en shelter:**

  - Voorzie een dubbele zitbalk.
  - Maak de zitbalken en de tafel op maat van de kleinste van elke patrouille, zodat iedereen met zijn voeten aan grond kan als hij of zij zit.
  - Plaats de tafel haaks tegenover het tafelvuur, zodat je snel met warme potten heen en weer kunt.

- Maak het **tafelvuur** ten noordoosten van de slaaptent. De wind komt overwegend uit het zuidwesten, dus zo heb je minder last van de rook.

    - Snel koken doe je niet op hoge vlammen, wel op gloeiende houtskolen.
    - Maak enkel vooraan een opening om het vuur te voeden.
    - Maak het tafelvuur laag genoeg. Het rooster moet lager zijn dan de elleboog van de kleinste van de patrouille, zodat die ook kan zien wat er in de pot zit. Hiermee verminder je het risico om brandwonden op te lopen.

- Maak één **zaag- & kaphoek**. Dat is netjes, en het maakt het ook makkelijker om toezicht te houden als je leden met een bijl of een zaag aan de slag zijn.

Jonggivers zijn vaak enthousiast, maar nog niet echt ervaren in sjorren, vuur maken, koken, met een bijl werken,... Stel een beurtrol op voor die taken: het bevordert de samenhorigheid binnen de groep en geeft iedereen de kans om alles eens uit te proberen.

Geef de derdejaars de opdracht om de andere leden de nodige vaardigheden aan te leren. Blijf in de buurt, stuur bij indien nodig en beëindig gevaarlijke situaties. Leg meteen uit wat er onverantwoord was en blijf motiveren.

Hou in het oog of leden een bepaalde taak niet durven of liever niet doen. Verplicht hen niet maar motiveer hen voor de bewuste taak, zonder druk te zetten.

unicef

# UITDAGINGEN

# HELP, NOG EEN LID KWIJT

In het algemeen daalt het ledenaantal bij jonggidsen, jongverkenners en scheepsmakkers meer dan bij andere takken. Als bij jouw groep heel wat leden afhaken op deze leeftijd, is dat dus geen uitzondering. Laat het geen reden worden om je minder in te zetten: scouting zal voor een deel van de leden wél heel waardevol en belangrijk blijven.

Jonggivers moeten keuzes maken die voordien niet aan de orde waren. Hadden ze op de lagere school nog tijd voor alles, nu moeten ze misschien tussen twee of meer hobby's. Weet dat dan voor hen niet gemakkelijk is – je kan enkel hopen dat scouting bovenaan het prioriteitenlijstje van je jonggivers prijkt.

Sommige leden willen nog graag naar de scouts komen, maar komen in de problemen met hun planning. Ze kunnen jammer genoeg niet op twee plaatsen tegelijk zijn. Praat met hen en kom hen tegemoet. Maak bijvoorbeeld duidelijk dat je het aanvaardt dat ze er niet altijd bij zijn, zodat ze niet het gevoel hebben dat ze beter kunnen afhaken.

Onthou tenslotte dat een gevarieerde, goed georganiseerde en warme werking veel impact heeft op je ledenaantal – op de volgende bladzijden lees je wat daar zoal bij komt kijken.

Met een grappige, avontuurlijke, originele of spannende rode draad doorheen het scoutsjaar krijg je de jonggivers helemaal mee.

**UITDAGING!**

Ga eens samen zitten met je medeleiding en bedenk een rode draad voor jouw tak: een element dat elke week, of toch regelmatig terugkeert: een kleine competitie, een held van de dag, een kort spel tussen de patrouilles, een weetje van de week, een puzzel,...

Een rode draad vergt wat inspanning. Maar het brengt je jaar vast in een tweede versnelling en maakt misschien korte metten met dingen die niet zo goed gaan in je tak.
Laat je alvast inspireren door onderstaande voorbeelden:

- **DE BUCKETLIST:** lijst met je leden op wat je dit jaar zeker wil doen. Kom zelf op de proppen met een aantal ideeën die je groep stimuleren om 'out of the box' te denken. Sluit dan een pact waarin je vastlegt dat je elke week minimum één ding van je bucketlist schrapt.

- **DE KLANTENKAART:** ontwerp een hippe klantenkaart 'Jonggivers Only'. Elke week deel je stempels uit, tot een kaart vol is. Dan is het aan jullie of aan de leden om een zalige beloning te bedenken. Of kunnen ze de kaarten ook opsparen en pas op kamp inruilen voor een extra grote verrassing?

- **CSI JONGGIVERS:** laat de jonggivers een raadsel oplossen door elke week een nieuwe hint te geven. Laat hen een groot mysterie ontrafelen in de trant van het boek De 'Da Vinci Code', een spannende moordzaak oplossen of stap voor stap ontdekken wat het kampthema zal zijn. De tips geef je natuurlijk niet zomaar prijs...

De mogelijkheden zijn uiteraard oneindig.

## EMOTIONELE VEILIGHEID

Een omgeving is emotioneel veilig als kinderen en jongeren zich er op hun gemak voelen, durven zeggen wat ze denken of voelen en ervaren dat hun initiatief welkom is. In een jonggivertak let je in het kader van die emotionele veiligheid op de volgende zaken:

- Wees je bewust van het leeftijdsverschil tussen de leden. Praat eens extra met een eerstejaar, eventueel kort maar altijd hartelijk.
- Maak duidelijke afspraken over activiteiten, gebruik van lokalen, pesten, actieve deelname aan de activiteiten, hanteren van materiaal ...
- Leg bij de takovergang de focus op verwelkoming en eerbare uitdagingen. Studentikoos vermaak met etensresten, vieze drankjes, seksueel getinte opdrachten of fysiek afmattende 'drills' ... hoort niet thuis in scouting.
- Verdeel de patrouilles eerlijk en correct. Luister naar de leden en geef iedereen een maatje of iemand die hij of zij echt vertrouwt aan zijn of haar zijde.
- Puberaal gedrag, vieze moppen, gekrijs en geroddel horen bij jonggivers. Zorg dat het niemand persoonlijk raakt, maar laat het je activiteit vooral niet verpesten..
- Jonggivers lijken groot, maar dat wil niet zeggen dat ze zich bijvoorbeeld voor de activiteit maar zelf moeten bezighouden. Wacht hen op, spreek hen aan of ga er gewoon bij zitten.
- Bedenk dat hormonen en lichamelijke veranderingen je jonggivers geregeld parten spelen. Doe er zelf normaal over, want je bent een groter voorbeeld voor je leden dan je denkt.

## VERLIEFD?

Veel leden krijgen bij de jonggivers voor het eerst te maken met vlinders in de buik en liefdesverdriet. Neem hen au serieux, ook al zijn ze hun grote liefde de volgende week alweer vergeten.

De kans bestaat dat er in je tak vroeg of laat een koppel ontstaat. Dat hoeft helemaal geen probleem te zijn. Let wel op dat de leden in kwestie niet enkel naar de vergadering komen om elkaars hand vast te houden, maar ook nog oog hebben voor de activiteiten en de andere leden.

Soms wordt een jonggiver verliefd op een leider of leidster. Dat kan vanzelf overwaaien, maar als het de takwerking begint te verstoren, spreek je hem of haar er best onder vier ogen op aan. Vertel op een voorzichtige manier dat de gevoelens niet gepast zijn, maar maak ook duidelijk dat je hem of haar een meerwaarde vindt voor de groep en dat je graag wilt dat hij of zij blijft komen.

Jonggivers geraken ook geïnteresseerd in seksualiteit. Ze ontdekken elkaar spelenderwijs: elkaar aanraken, zuigplekken zetten op de vreemdste plaatsen, het aanvragen, het uitmaken,... Sommige doen stoere uitspraken en vertellen aangebrande moppen. Andere zullen jou uitvragen over seks. Je mag hierover gerust open met hen praten, maar stel zelf je grenzen. Jonggivers hoeven niet alles te weten over jouw seksleven.

# FUN MET OUDERS

Een goede verstandhouding met ouders is ook bij de jonggivers belangrijk, want:

- Het geeft ouders vertrouwen in de scouts- en gidsengroep, zodat ze hun kind naar de vergadering kunnen brengen zonder bezorgd te zijn.
- Tevreden ouders helpen een handje wanneer dat nodig is.
- Gelukkige ouders zijn de beste reclame voor een scoutsgroep.
- Naarmate de leden zelfstandiger worden, is contact van de ouders met het scoutsgebeuren minder vanzelfsprekend – het moet dus een beetje van jullie komen.

Aan een goede band met de ouders van je leden werk je onder meer op onderstaande manieren:

- **GA OP HUISBEZOEK.** Het kost wat tijd, maar is een goede manier om contact te leggen. Bereid je goed voor, maar maak het gesprek niet te zakelijk, deel je enthousiasme en luister waar de ouders bezorgd over zijn.

  En verder:
  - Vraag ouders wanneer het past om langs te komen.
  - Spreek af wat je gaat vertellen.
  - Zet alle info op papier.
  - Luister naar de ouders en toon interesse.

- **ORGANISEER EEN ACTIVITEIT.** Leg de ouders eens in de watten met een exclusief feest, neem hen mee in de speelse wereld van scouting via een groot ouderspel of bedenk een andere activiteit waardoor ze jullie en elkaar beter leren kennen. Voordat je iets vastlegt, pols je best bij een aantal ouders wat ze leuk zouden vinden en wat ze minder zien zitten.

  En verder:
  - Plan op tijd en kies een goede datum.
  - Kies een gepaste activiteit voor ouders.
  - Voorzie ook tijd om gewoon wat te praten.
  - Scoor met een plezante uitnodiging.

- **NODIG OUDERS UIT OP DE VERGADERING.** Plan bijvoorbeeld een 'breng je ma of pa mee'-vergadering en organiseer dan een onvergetelijk spel dat de ouders met (of tegen) hun kinderen spelen.

  En verder:
  - Wees zeer duidelijk over het feit dat ouders welkom zijn.
  - Vraag op voorhand wie komt en wie niet.
  - Stem het spel op ouders af.
  - Ga een tijdelijke verzekering aan indien nodig. (alle info op www.scoutsengidsenvlaanderen.be/verzekering)

- **HOU OUDERS OP DE HOOGTE.** Maak in je programma bewust ruimte waar je de ouders van je leden aanspreekt of schrijf hen aan in een originele nieuwsbrief. Als brieven en programma's bij je leden blijven steken, loop je immers het risico dat de ouders belangrijke informatie mislopen.

  En verder:
  - Geef ouders alle informatie mee.
  - Zorg dat het er aantrekkelijk uitziet en hou rekening met de doelgroep.
  - Wees aanspreekbaar voor en na de vergadering.

# HULPLIJNEN

## PLOEG JONGGIDSEN, JONGVERKENNERS EN SCHEEPSMAKKERS

De vrijwilligers van Ploeg jonggidsen, jongverkenners en scheepsmakkers houden zich op verbondsniveau bezig met alles wat met jonggivers te maken heeft. Ze schreven onder meer dit takboekje, verzorgen het aanbod op Herfstontmoeting, trekken met werkwinkels of methodieken naar gouwen en districten, bedenken om de zoveel weken een artikel voor Over & Weer en organiseren vorming voor jonggiverleiding.

Met vragen over de jonggivertak kan je terecht bij:

Ploeg jonggidsen/jongverkenners/scheepsmakkers
Lange Kievitstraat 74, 2018 Antwerpen
Vanaf 2016: Wilrijkstraat 45, 2140 Antwerpen
jonggivers@scoutsengidsenvlaanderen.be

## PLOEG INTERNATIONAAL

50.000.000... 50 miljoen: zoveel Scouts en Gidsen zijn er wereldwijd. Het zou bijna idioot zijn om de voordelen daarvan niet te benutten. Met jonggivers trek je weliswaar niet letterlijk over grenzen, maar je kan hen wel helpen ontdekken dat er ook in Zambia of Amerika jonggivers zijn en dat scouting een wereldbeweging is.

Ploeg internationaal ontwikkelde twee brochures die daarbij helpen. Vorming daarover kan je aanvragen via internationaal@scoutsengidsenvlaanderen.be

- **Op kamp naar Chakamaka** is een uitgeschreven raamwerk voor een kamp. Je moet enkel nog verkleedkleren zoeken, al is er uiteraard veel ruimte voor eigen input. Jullie gaan op kamp naar een fictief land en beleven daar allerlei internationale avonturen. De bedoeling is in de eerste plaats om een knotsgek kamp te beleven, maar daarnaast leren je leden al spelend en doende heel wat bij over de 'grote wereld'. Voor een spotprijs te koop in de Hopper Winkel.
- **Op reis rond de wereld in 80 spelen** is een verzameling scoutsspelen uit de hele wereld. In twee ploegen veroveren de leden landen door het plaatselijke spel te winnen. De brochure is gratis te downloaden op de website.

Er zijn echter talloze mogelijkheden om internationaal te gaan met jonge leden. Wissel tekeningen uit met een buitenlandse groep, ontmoet hen op skype en trek gekke bekken naar elkaar,...

## PLOEG TECHNIEKEN

De vrijwilligers van Ploeg technieken organiseren in de eerste plaats een hele resem vormingen:

- Er zijn techniekendagen over een bepaald thema, van kampconstructies ontwerpen en maken over pionieren tot een kabelbaan opstellen. Data en inschrijvingen via scoutsengidsenvlaanderen.be/technieken
- Er zijn korte en lange werkwinkels op Herfstonmoeting
- Als je acht gemotiveerde leid(st)ers weet te verzamelen, geeft de ploeg vorming in je eigen lokaal. Mogelijke onderwerpen zijn pionieren, oriëntatie, kabelbaan (met het pakket van Hopper Winkel), mes, bijl & zaag, vuren & woudloperij en materiaal(beheer).

De ploeg schreef ook heel wat info uit, onder meer in het Buitenboek (te koop in Hopper Winkel), in de artikelenreeks Grondvesten in Over & Weer (oude edities op de website) en in de techniekendatabank (scoutsengidsenvlaanderen.be/techniekendatabase)

Met vragen kan je ook terecht bij:
techniek@scoutsengidsenvlaanderen.be

## PLOEG ZEESCOUTING

Ploeg zeescouting promoot zeescouting en behartigt de belangen van alle zeescoutsgroepen binnen Scouts en Gidsen Vlaanderen. Ze zijn aanwezig op de verschillende vergaderingen binnen de beweging, maar overleggen ook daarbuiten en op internationaal niveau. Daarnaast zorgt de ploeg mee voor de nautische vorming en organiseert ze activiteiten voor de leiding, zoals het jaarlijkse zeescoutscongres.

## PLOEG VORMING

Zowel voor beginnende als voor ervaren leiding heeft ploeg vorming iets te bieden:

- Eerste- of tweedejaars leiding leert op animatorcursus om spelen in elkaar te steken, te belonen en te straffen, een kamp te organiseren, pesten te voorkomen,... De cursus vindt vijf keer per jaar plaats in een van de jeugdverblijven van Scouts en Gidsen Vlaanderen. Na afloop van je stage krijg je een animatorattest in het jeugdwerk.

  **Van nieuwe methodes leren om leden en leiding te benaderen tot een fijne groep vormen en je rot amuseren... Dat is animatorcursus! - Laura**

- Meer ervaren leiding is welkom op de hoofdanimatorcursus. Je trekt hiervoor een week op Gilwell (binnen, buiten of trektocht), waar je stilstaat over jouw positie in een groep. Je leert er je sterke en zwakke punten benoemen en ontdekt het effect van jouw manier van communiceren en wat jij nodig hebt om goed met iemand samen te werken. Daarnaast ga je ook mee op basisweekend, waar je meer praktische thema's zoals vergadertechnieken, motivatie & engagement, verzekeringen,... voorgeschoteld krijgt. Na een stage krijg je je attest van hoofdanimator in het jeugdwerk.

  **Gilwell was zowel zeer leerrijk als plezierig, een aanrader voor iedereen. - Pieter**

Info en inschrijvingen via scoutsengidsenvlaanderen.be/vorming.

## PLOEG DIVERSITEIT

Diversiteit in scouting betekent dat iedereen er bij kan, of ze nu arm of rijk, gelovig of ongelovig zijn,... Jonggivers zijn elke dag op verkenning, leren nieuwe mensen kennen en ontdekken de wereld en de verschillen die het er zo mooi maken. Laat je door hen op sleeptouw nemen, maak nieuwe vrienden en betrek ze bij jullie spel.

Diversiteit gaat echter niet enkel over nieuwe leden. Zowel binnen elke bestaande groep als in de bredere samenleving komen jullie in aanraking met allerhande mensen. Spel is de beste manier om aan den lijve te ondervinden wat het is om anders te zijn of hoe verschillen kunnen voelen. Ploeg diversiteit heeft een waaier van 'diverse spelen' spelen op maat van jonggivers.

Hebben sommige leden het niet zo breed en kunnen ze daarom niet mee op kamp? Via Scouting op Maat ondersteunen we iedereen voor wie de kostprijs een drempel vormt om mee deel te nemen aan scouting. Probeer de kosten echter voor al je leden zo laag mogelijk te houden.

## PLOEG ZINGEVING

Ploeg zingeving houdt zich bezig met de tradities en rituelen, groot en klein, die scouting maken tot wat het is. Zingeving is stilstaan bij het jij, ik en ons van de jonggivertak. Het is het net-ietsje-meer gevoel dat je hebt na een intense totemisatie of wanneer je met je jonggivers tot rust komt aan het kampvuur en stilletjes beseft dat hier vriendschappen voor het leven worden gevormd.

De totemisatie is voor veel scouts een hoogdag uit hun scoutscarrière. Ploeg zingeving beschrijft dan ook in een leidraad hoe je een totemisatie tot een mooi einde brengt. Alles rond totemdieren, inkleding en traditie vind je in de Totemmap.

## PLOEG AKABE

Ploeg akabe heeft een hart voor kinderen en jongeren met een beperking. Ze ondersteunt akabegroepen en –takken en inclusiegroepen. Om de drie jaar organiseert ze voor alle akaberen en hun leiding de nationale akabedag, vol plezier, avontuur, uitdagingen en nieuwe vrienden. De leiding is dan weer elk jaar in november welkom voor het Akabeconvent, met nuttige werkwinkels en fijne baravonden. Daarnaast zijn er werkwinkels op maat (over ADHD, autisme, rolstoelen, akabeleden in leiding,...) voor zowel akabegroepen als gewone groepen.

## 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.

### OUDLEIDING

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 groepeert 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 gouwdag Akabe, kabouters/(zee)welpen weekend,...

### 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
- allerhande publicaties, van Kijk op Scouting over vergadertechnieken tot de zingevingsmap Zin in scouting?!, de takraadmap en deze takboekjes
- de website 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 takploegen. Daarnaast zijn er themaploegen 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!

### TAKPLOEGEN

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

### THEMAPLOEGEN

- zingeving
- diversiteit
- technieken
- internationaal
- zeescouting
- vorming

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

# 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
Lange Kievitstraat 74, 2018 Antwerpen
Vanaf 2016: Wilrijkstraat 45, 2140 Antwerpen
telefoon: 03 231 16 20
fax: 03 232 63 92
e-mail: info@scoutsengidsenvlaanderen.be
web: www.scoutsengidsenvlaanderen.be

# TREFWOORDENLIJST


| | |
|---|---|
| Akabe | 58 |
| Basispijlers | 17, 20 |
| Belofte | 36, 37 |
| Diversiteit | 12, 32, 33, 57, 58 |
| Diversiteitspelen | 32, 33 |
| Driejarenwerking | 20, 21 |
| Emotionele veiligheid | 12, 15, 50 |
| Inspraak | 17 |
| Internationaal | 55, 56 |
| Jonggivergroep | 9, 12, 26, 27, 50 |
| Kamp | 42, 43, 44, 45 |
| Kampthema | 42 |
| Kampboekje | 43 |
| Kennismaking | 26 |
| Leeftijd | 11 |
| Leefwereld | 8, 9, 11 |
| Leiding | 14 |
| Op tocht | 30 |
| Ouders | 52, 53 |
| Patrouillewerking | 22 |
| Ploeg jonggidsen/jong-verkenners/scheepsmakkers | 55 |
| Pestgedrag | 15 |
| Puberteit | 11 |
| Rode draad | 49 |
| Samenwerking | 9, 22, 27 |
| Sjorren | 28, 44, 45 |
| Takwerking | 20, 21, 22 |
| Technieken | 28, 29, 30, 44, 45, 57 |
| Totemisatie | 38, 39 |
| Uitval | 48, 49 |
| Verliefd | 51 |
| Vorming | 57 |
| Vuur maken | 29, 45 |
| Zeescouting | 10, 56 |
| Zingeving | 58 |

# 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 TUIMELEN 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.

2000000066301