

NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure
Handleiding



1 Inleiding

Welkom bij de handleiding van het project NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure. Deze handleiding is voor explorers en bevat een aantal opkomsten. De opkomsten werken toe naar een vriendschap/relatie tussen explorers van Scoutinggroepen voor scouts met een beperking en Scoutinggroepen voor scouts zonder beperking. Tijdens de opkomsten binnen dit project werken jullie toe naar een grote Scoutingactiviteit, die jullie zelf organiseren. Het zelf organiseren en houden van een gezamenlijke activiteit is voor de groep scouts met een beperking een startpunt om meer aansluiting te vinden bij reguliere groepen.

Dit project is mede mogelijk gemaakt door NSGK (Nederlandse Stichting voor het Gehandicapte Kind). NSGK heeft als doel een samenleving te creëren waar kinderen en jongeren met en zonder handicap samen kunnen leven. Door het ondersteunen van dit project wil NSGK de samenleving toegankelijker maken, het zelfvertrouwen van kinderen en jongeren versterken en een positieve beeldvorming stimuleren.

Om een relatie en samenwerking op te bouwen wordt er binnen Unlimited Adventure met duogroepen gewerkt. Een reguliere Scoutinggroep en een Scoutinggroep voor scouts met beperking (SMB-groep) vormen samen een duo. Om het contact tussen de jongeren te stimuleren en te versterken richt het project zich in eerste instantie op explorers.

Het Scoutingsysteem kent een afbouw in begeleiding en een opbouw in toenemende zelfstandigheid van kinderen en jongeren. Doordat jullie je eigen programma maken, kunnen jullie ook zelf actief participeren in dit project. Jullie begeleiding zorgt vooral voor het eerste contact tussen beide Scoutinggroepen en begeleidt het proces wanneer nodig.

Bij de Scoutinggroep voor scouts met een verstandelijke beperking is er een sterkere leidingrol in plaats van begeleiding. Het streven is echter wel dat ook deze leden zelf een bijdrage leveren aan het programma binnen hun mogelijkheden. Bij Scoutinggroepen met scouts met een lichamelijke beperking kunnen de explorers zelf participeren.

De insteek van het project is dat jullie zelf, en vooral samen met de explorers van de andere Scoutinggroep, actief de gezamenlijke opkomsten organiseren. De deelname aan het project kan de relatie tussen beide groepen zo sterk maken dat deze permanent wordt.

Jullie kunnen dit project gebruiken voor je Development Award. De Development Award is een door Scouting Nederland ontwikkelde award waarmee jullie meer ontdekken over jezelf, je afdeling en de wereld om je heen. De activiteitengebieden die hierbij aan bod komen, zijn Identiteit en Samenleving.

Meer over de Development Award vind je op:
<https://www.scouting.nl/spel/explorers/awards>.



Inhoudsopgave

1	Inleiding	2
2	Aandachtspunten	5
2.1	Handig om te weten	5
2.2	Indeling opkomsten	5
2.3	Voor je begint	5
2.4	Vragen	6
3	Opkomst 1 – reguliere Scoutinggroep	7
3.1	Vorbereiding	7
3.2	Opening	7
3.3	Introductie NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure	8
3.4	Woordweb	8
3.5	Spelkist	9
3.6	Spel met een beperking	9
3.7	Afsluiting	10
3.8	Activiteit bedenken voor opkomst 2	10
4	Opkomst 1 – SMB-groep	12
4.1	Vorbereiding	12
4.2	Opening	12
4.3	Introductie NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure	13
4.4	Woordweb of themaversiering	13
4.5	Activiteit bedenken voor opkomst 2	14
4.6	Afsluiting	14
5	Opkomst 2 – beide Scoutinggroepen	16
5.1	Vorbereiding	16
5.2	Opening	16
5.3	Kennismakingsspel	17
5.4	Samenwerkingsspel	17
5.5	Subgroepen samenstellen	18
5.6	Afsluiting	18
6	Opkomst 3 – beide Scoutinggroepen	19
6.1	Vorbereiding	19
6.2	Opening	19
6.3	Brainstorm	20
6.4	Activiteit uitzoeken	20
6.5	Een plan	20

6.6	De machine	21
6.7	Grote activiteit plannen	21
6.8	Afsluiting	22
7	Grote activiteit – beide Scoutinggroepen	23
8	Bijlage 1: Stappenplan activiteiten	24
8.1	Stap 1: Wat gaan we doen?	24
8.2	Stap 2 : Kiezen en vragen	24
8.3	Stap 3: plannen	24
8.4	Stap 4: voorbereiden en uitwerken	24
8.5	Stap 5: Uitvoering	24
8.6	Stap 6: Evalueren	24
8.7	Stap 7: Afsluiten	24
9	Bijlage 2: Projectplan	25

2 Aandachtspunten

2.1 Handig om te weten

- De activiteit in de handleiding kunnen door jullie (explorers) zelf voorbereid en georganiseerd worden.
- Om de activiteiten toegankelijker te maken voor explorers met een beperking, wordt er in de handleiding minder zelfstandigheid van hen verwacht dan in standaard opkomsten. Zo staat de invulling van de opkomsten vast, en ook een aantal activiteiten zijn vooraf al vastgesteld. Op deze manier wordt er structuur en duidelijkheid gecreëerd voor de scouts met beperking.
- Het is geen enkel probleem als de leeftijden van de scouts met een beperking anders liggen dan die van explorers. Overleg onderling met beide Scoutinggroepen welke leeftijdsgroep het beste aansluit.
- Om zelfstandigheid wel mogelijk te maken en samenwerking te bevorderen wordt er binnen het project Unlimited Adventure in subgroepen gewerkt. Door de explorers van beide afdelingen in subgroepen te laten werken kunnen jullie elkaar helpen. Waar anders de begeleiders van de SMB-groep zouden helpen kan deze hulp nu geboden worden door de anderen uit de subgroep.
- Er is geprobeerd om alle activiteiten in de handleiding toegankelijk te maken voor iedereen. Als begeleiding van jouw speltak weet jij het best wat werkt en niet werkt. Voel je daarom vrij om het programma aan te passen, zodat het goed werkt voor jouw afdeling.
- Jullie kunnen het project gebruiken voor de derde fase van jullie Development Award. Kijk op <https://www.scouting.nl/spel/explorers/awards> voor de richtlijnen om deze award te kunnen behalen.
- Er is een klein budget beschikbaar gesteld door NSGK om een kamp van één nacht te financieren. Indien afdelingen een gezamenlijk kamp of grote activiteit houden, dan kunnen zij een tegemoetkoming voor het kamp aanvragen door een mail met onderbouwing te sturen aan smb@scouting.nl.

2.2 Indeling opkomsten

NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure bestaat uit drie opkomsten en een grote activiteit. De opkomsten van project duren ongeveer 2,5 uur. In de planning, aan het begin van elke opkomst, staat een pauze ingepland. Deze wordt niet genoemd in de pagina's met activiteitenuitleg, let hier op.

De eerste opkomst in deze handleiding is voor beide afdelingen apart beschreven. Dit is om jullie de kans te geven om het project rustig in je eigen afdeling te kunnen introduceren. Opkomst twee draait om de ontmoeting tussen de twee Scoutinggroepen. In opkomst drie bedenken jullie samen wat de grote activiteit zal zijn en deze activiteit bereiden jullie zelf voor.

Als laatst is de uitvoering van de grote activiteit beschreven. Deze activiteit wordt zelf georganiseerd en uitgevoerd door de twee afdelingen samen.

Als jullie de grote activiteit gepland hebben is het fijn als jullie dit melden bij Scouting Nederland. Dit kan bij het volgende e-mailadres: smb@scouting.nl. Hier kan je ook terecht voor vragen over het beschikbaar gestelde budget.

2.3 Voor je begint

Je hebt als speltak besloten om mee te doen met Unlimited Adventure en je duogroep is reeds bekend bij jullie. Deze handleiding kun je gebruiken om de gezamenlijke start en de activiteiten vorm te geven.

- Neem contact op met de explorers of begeleiding van de duogroep en plan gezamenlijk twee opkomsten en één datum voor de grote activiteit.
- Beide afdelingen houden in hun programma, voorafgaand aan de eerste gezamenlijke bijeenkomst van Unlimited Adventure, een introductie van het project.

- De twee opkomsten plus de introductie (opkomst 1) staan voorbereid in deze handleiding. Voor de explorers met een beperking zal het afhankelijk zijn van hun verstandelijke beperking wat zij aan informatie nodig hebben. Voor explorers met en zonder een lichamelijke beperking kan de introductie dezelfde informatie bevatten.
- Tips en benodigde voorbereidingen voor de introductie vind je onder opkomst 1.
- Explorers van de reguliere afdeling: tijdens jullie eerste opkomst zal er gewerkt worden met een spelkist, zorg dat je deze spelkist minimaal 8 weken voor de eerste opkomst aanvraagt bij <http://www.handicapindeles.nl/bestelformulier-leskist/>

2.4 Vragen

Heb je vragen of tips over de handleiding mail deze dan naar: smb@scouting.nl

3 Opkomst 1 – reguliere Scoutinggroep

3.1 Voorbereiding

Tijdsduur: 2,5 uur

Doel: tijdens opkomst 1 wordt het project geïntroduceerd en ervaren jullie hoe het is om een beperking te hebben.

3.1.1 Voordat je begint:

- Vraag de spelkist aan via <http://www.handicapindeles.nl/bestelformulier-leskist/>. De spelkist is een houten kist die vol zit met allerlei materialen. Door het gebruik van de materialen beleef en ervaar je verschillende beperkingen.
- Gebruik een besloten Facebookgroep waarin je ook alle belevingen van elkaar kunt delen.
- Kijk of er tijdens die eerste opkomst iemand van de begeleiding van de SMB afdeling langs kan bij de jullie afdeling. Of ga zelf een kijkje nemen bij de andere afdeling. Als dit niet kan is het belangrijk om informatie met elkaar uit te wisselen. Probeer zoveel mogelijk over elkaar te weten te komen zodat jij als organisator je eigen afdeling goed kan uitleggen met wie jullie samen gaan werken. Vraag bijvoorbeeld naar foto's, leden, kampen en andere activiteiten.
- Bespreek wat jullie gewoontes zijn bij het openen en sluiten van de opkomst en kijk of jullie deze kunnen combineren.
- Print Bijlage 1: Stappenplan uit.

3.1.2 Tabel met activiteiten

Activiteit	Tijd	Materiaal
Opening	10 min	Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je eigen opening
Introductie	15 min	Foto's en informatie duogroep
Woordweb	15 min	Grote vel papier / flipover, stiften
Pauze	20 min	
Spelkist	60 min	Spelkist
Spel met een beperking	30 min	Linten, touw, blinddoeken
Afsluiting	10 min	Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je eigen afsluiting

3.1.3 Spelkist

De spelkist is een kist met verschillende ervaringsspellen waarmee jullie kunnen ervaren hoe het is om een beperking te hebben. De spelkist kan aangevraagd worden via <http://www.handicapindeles.nl/bestelformulier-leskist/>. Als de kist vrij is, wordt deze aan je toegezonden. Je betaalt alleen de portokosten van de retourzending. Vraag de spelkist op tijd aan en houdt rekening met mogelijke reservering door anderen en de verzendtijd van ongeveer 4 werkdagen.

3.2 Opening

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: dit deel van de opkomst creëert een gevoel van samenhang. Ook is het een uiting van de identiteit van de afdeling.

3.2.1 Aandachtspunten

- Bedenk vast hoe jullie opening gecombineerd kan worden met die van de andere afdeling.

3.2.2 Opdracht

Open de opkomst zoals jullie dit altijd doen. Neem de activiteiten die jullie gaan doen tijdens deze opkomst door met de afdeling.

3.2.3 *Materiaal*

Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je eigen opening. Dat kan een vlag zijn, maar ook koffie en thee.

3.3 **Introductie NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure**

Tijdsduur: 15 minuten

Doel: door de introductie wordt het duidelijk wat jullie gaan doen en wat er van jullie verwacht wordt.

3.3.1 *Aandachtspunten*

- Het is belangrijk om voor de opkomst contact op te nemen met de andere afdeling en wat informatie en foto's van hun Scoutinggroep te verzamelen.
- Nodig begeleiding van de andere afdeling uit.
- Zorg dat je zelf goed de 'inhoud' en de 'aandachtspunten' doorgelezen hebt. Dat maakt het makkelijker om de rest van de afdeling enthousiast te maken voor de komende opkomsten.

3.3.2 *Opdracht*

Introduceer het project aan de rest van de afdeling. Bespreek hierbij de volgende punten:

- We gaan een aantal opkomsten samen draaien met een SMB-groep.
- Vertel welke afdeling dit is en wat jij over deze afdeling weet:
 - Hoeveel leden heeft de afdeling?
 - Met welke speltak gaan jullie samenwerken?
 - Welke activiteiten doen zij vooral?
 - Waar moeten jullie rekening mee houden in de omgang met explorers met een beperking?
- Het einddoel van het project is om samen een grote Scoutingactiviteit te organiseren waar iedereen aan mee kan doen. Bijvoorbeeld een kamp. De bedoeling is dat jullie dit samen met de andere explorers gaan organiseren.

3.3.3 *Materiaal*

Foto en informatie van de andere afdeling.

3.3.4 *Ondersteunende vragen*

- Vraag na of je uitleg over het project voor iedereen duidelijk is.
- Vraag of het voor iedereen duidelijk is wat jullie gaan doen.

3.4 **Woordweb**

Tijdsduur: 15 minuten

Doel: door het maken van een woordweb worden jullie uitgedaagd na te denken over het leven met een beperking.

3.4.1 *Aandachtspunten*

- Zorg ervoor dat iedereen de ruimte heeft om zijn/haar mening te geven.

3.4.2 *Opdracht*

Zet de flipover neer of hang het papier op zodat deze voor iedereen zichtbaar is. Bespreek met elkaar waar je aan denkt bij mensen die een beperking hebben. Schrijf alle woorden en uitspraken om een groot vel papier. Groepeer de woorden die met elkaar te maken hebben. Wanneer iemand geen ideeën meer heeft kan je gebruik maken van de ondersteunende vragen.

3.4.3 *Materiaal*

Groot vel papier / flipover en stiften.

3.4.4 *Ondersteunende vragen*

- Wanneer spreek je van een beperking?
- Ken je mensen met een beperking?
- Hebben jullie positieve of negatieve ervaringen met mensen met een beperking?
- Hoe merk je aan iemand dat hij/zij een beperking heeft?
- Zie je het altijd aan iemand dat die persoon een beperking heeft?
- Waar kunnen mensen met een beperking problemen mee hebben?
- Hoe praten we over mensen met een beperking?
- Hoe kun je het best omgaan met iemand met een beperking?
- Hoe gaan jullie om met mensen met een geestelijke beperking?
- Wanneer wordt iets (bijvoorbeeld autisme) een beperking?

3.5 **Spelkist**

Tijdsduur: 60 minuten

Doel: tijdens deze activiteit ervaren jullie hoe het is om een beperking te hebben.

3.5.1 *Aandachtspunten*

- Vraag voor deze opkomst de spelkist aan via <http://www.handicapindeles.nl/bestelformulier-leskist/>
- Bekijk de inhoud van de spelkist voor de opkomst.
- Tijdens deze activiteit mag er best gelachen worden maar zorg ervoor dat iedereen respectvol blijft.

3.5.2 *Opricht*

In de spelkist zitten een aantal ervaringsopdrachten met uitlegformulier. Bij het uitvoeren van de opdrachten kunnen jullie ervaren hoe het is om een beperking te hebben.

Geef de afdeling de spelkist en laat iedereen de kist ontdekken en de opdrachten uitvoeren. Nadat iedereen alle activiteiten gedaan heeft bespreek je samen wat jullie ervaren hebben. Hierbij kan je de ondersteunende vragen gebruiken om alle ervaringen duidelijk te krijgen.

3.5.3 *Materiaal*

Spelkist

3.5.4 *Ondersteunende vragen*

- Wat hebben jullie anders moeten doen dan normaal?
- Wat vonden jullie lastig?
- Welke oplossingen hebben jullie bedacht om de opdrachten uit te kunnen voeren?

3.6 **Spel met een beperking**

Tijdsduur: 30 minuten

Doel: actieve activiteit om te ervaren hoe het is om een beperking te hebben.

3.6.1 *Opricht*

Maak tweetallen. Binnen elk tweetal bedenk je een beperking voor de ander. Als iemand bijvoorbeeld zijn/haar armen niet kan gebruiken worden deze op de rug gebonden of als iemand blind is wordt die persoon geblinddoekt.

Daarna krijgt iedereen een lint aan zijn/haar broek gevonden. Eén persoon is de tikker. De tikker probeert de starten van de broeken van de anderen te trekken. Wanneer dit lukt, wordt de persoon die geen staart meer heeft de nieuwe tikker en krijgt de tikker de staart van een persoon die getikt is. Dit spel kan je natuurlijk ook met twee tikkers spelen.

Bedenk tijdens het spel welke delen van het spel extra moeite kosten en hoe je dat kan verbeteren of oplossen.

3.6.2 *Materiaal*

Linten, touw en blinddoeken.

3.7 **Afsluiting**

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: de afsluiting van de opkomst zorgt voor een duidelijk einde van de opkomst.

3.7.1 *Aandachtspunten*

- Bedenk vast hoe jullie afsluiting gecombineerd kan worden met die van de andere afdeling.

3.7.2 *Opdracht*

Sluit de opkomst af zoals jullie dat altijd doen. Kijk of je binnen de afsluiting een moment kunt vinden om de opkomst kort te evalueren. Tijdens deze evaluatie kun je gebruik maken van de ondersteunende vragen.

3.7.3 *Materiaal*

Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je afsluiting.

3.7.4 *Ondersteunende vragen*

- Hoe hebben jullie de opkomst ervaren?
- Hoe gemakkelijk of moeilijk vond je het om je te verplaatsen in iemand met een beperking?
- Hebben jullie zin in de volgende opkomst van het project?
- Is het duidelijk wat we de volgende opkomst gaan doen?

Als er explorers zijn die niet met taal antwoord kunnen geven op de ondersteunende vragen, bedenk dan een alternatief. Kennen jullie bijvoorbeeld gebarentaal of kunnen jullie pictogrammen herkennen?

3.8 **Activiteit bedenken voor opkomst 2**

Tijdsduur: 30 minuten

Doel: leren rekening houden met scouts met een beperking.

3.8.1 *Aandachtspunten*

- Let erop dat de activiteiten geschikt zijn voor scouts met een beperking.
- Het samenwerkingsspel mag 30 minuten duren.

3.8.2 *Opdracht*

Nu jullie tijdens de opkomst ervaren hebben hoe het is om een beperking te hebben gaan jullie een samenwerkingsspel bedenken waar iedereen (ook scouts met een beperking) aan mee kan doen.

Vertel de rest van jullie afdeling dat het spel dat bedacht gaat worden gespeeld wordt bij de gezamenlijke opkomst (opkomst 2) en dat het spel maximaal 30 minuten mag duren. Iedereen moet mee kunnen doen.

Bijlage 1 is een stappenplan dat doorlopen kan worden bij het bedenken van een activiteit. Tijdens het bedenken van het spel kunnen de ondersteunende vragen jullie helpen en zorgen dat er wordt nagedacht over scouts met een beperking.

3.8.3 *Materiaal*

Pen, papier en bijlage 1.

3.8.4 *Ondersteunende vragen*

- Waar hadden jullie moeite mee tijdens de vorige activiteit?
- Kunnen jullie daar rekening mee houden tijdens jullie spel?
- Wat als er jongeren in een rolstoel mee doen?
- Hoe gaan jullie het spel uitleggen aan een scout met een verstandelijke beperking?

4 Opkomst 1 – SMB-groep

4.1 Voorbereiding

Tijdsduur: 2,5 uur

Doel: tijdens opkomst één wordt het project geïntroduceerd en bereiden jullie de rest van de afdeling voor op de volgende opkomst.

4.1.1 Voordat je begint:

- Kijk of er tijdens die eerste opkomst één van de begeleiding van de andere afdeling langs kan komen. Als dit niet kan is het belangrijk om informatie met elkaar uit te wisselen. Probeer zoveel mogelijk over elkaar te weten te komen zodat jij als begeleiding je eigen afdeling goed kan uitleggen met wie jullie samen gaan werken. Vraag bijvoorbeeld naar foto's, leden, kampen en andere activiteiten.
- Bespreek wat jullie gewoontes zijn bij het openen en sluiten van de opkomst en kijk of jullie deze kunnen combineren.

4.1.2 Tabel met activiteiten

Activiteit	Tijd	Materiaal
Opening	10 min	Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je eigen opening
Introductie	15 min	Foto's en informatie duogroep
Woordweb of Themaversiering	60 min	Groot vel papier en stiften of Papier, lijm, verf, scharen, potloden en stiften
Pauze	20 min	
Kennismakingsspel bedenken voor gezamenlijke opkomst	45 min	Pennen, papier, bijlage 1: stappenplan
Afsluiting	10 min	Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je eigen afsluiting

Tip: bedenk of het nodig is om het project te introduceren bij jullie ouders.

4.2 Opening

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: dit deel van de opkomst creëert een gevoel van samenhang. Ook is het een uiting van de identiteit van de afdeling.

4.2.1 Aandachtspunten

- Bedenk vast hoe jullie opening gecombineerd kan worden met die van de andere afdeling.
- Neem ook de activiteiten van vandaag met de afdeling door.

4.2.2 Opdracht

Open de opkomst zoals jullie dit altijd doen. Neem de activiteiten die jullie gaan doen tijdens deze opkomst door met de afdeling. Zo is het duidelijk wat er gaat gebeuren, wat er van jullie verwacht wordt, waar de activiteit gaat plaatsvinden en wanneer de activiteiten gaat plaatsvinden. Dit kan rust bieden aan sommige explorers.

4.2.3 Materiaal

Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je eigen opening. Dat kan een vlag zijn, maar ook koffie en thee.

4.3 Introductie NSGK Samen @ Scouting: Unlimited Adventure

Tijdsduur: 15 minuten

Doel: door de introductie wordt het duidelijk wat jullie gaan doen en wat er van jullie verwacht wordt.

4.3.1 Aandachtspunten

- Het is belangrijk om voor de opkomst contact op te nemen met de reguliere afdeling en wat informatie en foto's van die afdeling te verzamelen.
- Nodig begeleiding en/of twee explorers van de andere afdeling uit.
- Zorg dat je zelf goed de 'inhoud' en de 'aandachtspunten' doorgelezen hebt. Dat maakt het makkelijker om de rest van de afdeling enthousiast te maken voor de komende opkomsten.

4.3.2 Opdracht

Introduceer het project aan de rest van de afdeling. Bespreek hierbij de volgende punten:

- We gaan een aantal opkomsten samen draaien met een andere afdeling.
- Vertel welke afdeling dit is en wat jij over deze afdeling weet:
 - Hoeveel leden heeft de afdeling?
 - Met welke speltak gaan jullie samenwerken?
 - Welke activiteiten doen zij vooral?
- Het einddoel van het project is om samen een grote Scoutingactiviteit te organiseren waar iedereen aan mee kan doen. Bijvoorbeeld een kamp. De bedoeling is dat jullie dit samen met de andere explorers gaan organiseren.

4.3.3 Materiaal

Foto en informatie van de reguliere Scoutinggroep.

4.3.4 Ondersteunende vragen

- Vraag na of je uitleg over het project voor iedereen duidelijk is.
- Vraag of het voor iedereen duidelijk is wat jullie gaan doen.

4.4 Woordweb of themaversiering

Tijdsduur: 60 minuten

Doel: Introductie van het project en door het maken van een woordweb worden jullie uitgedaagd na te denken over de samenwerking met de andere afdeling

4.4.1 Aandachtspunten

- Bedenk van te voren welke van de twee activiteiten beter bij jouw groep past, het maken van een woordweb of het maken van thema versiering.
- Zorg ervoor dat iedereen de ruimte heeft om zijn/haar mening te geven.

4.4.2 Opdracht woordweb

Zet de flipover neer of hang het papier op zodat deze voor iedereen zichtbaar is. Bespreek met elkaar waar je aan denkt bij het samenwerken met een reguliere Scoutinggroep en hun kennis over mensen met een handicap. Schrijf/ teken alle woorden en uitspraken op een groot vel papier. Groepeer de woorden die met elkaar te maken hebben. Wanneer iemand geen ideeën meer heeft kan je gebruik maken van de ondersteunende vragen.

4.4.3 Materiaal

Groot vel papier / flipover en stiften.

4.4.4 Ondersteunende vragen

- Hoe gaan we ons presenteren de volgende opkomst?
- Zal de andere afdeling ervaring hebben met mensen met een beperking?
- Wat denken jullie dat de andere afdeling al weet over mensen met een beperking?

- Wat willen jullie de andere afdeling leren over mensen met een beperking?
- Waar kunnen mensen met een beperking problemen mee hebben?
- Hoe kun je het best omgaan met iemand met een beperking?
- Hoe gaan jullie dat ze leren?
- Zijn er dingen die de andere afdeling moet weten over jullie?

4.4.5 *Opdracht themaversiering*

Bedenk met de afdeling op welke manier jullie de ruimte willen versieren voor de volgende opkomst van het project. Als jullie de tweede opkomst naar de reguliere afdeling toe gaan, dan moet je de thema aankleding kunnen meenemen.

Denk bijvoorbeeld aan vlaggetjes, tekeningen, posters, e.d.

4.4.6 *Materiaal*

Papier, lijm, verf, scharen, potloden, stiften.

4.5 **Activiteit bedenken voor opkomst 2**

Tijdsduur: 45 minuten

Doel: rekening houden met anderen, leren hoe je een spel organiseert.

4.5.1 *Aandachtspunten*

- Iedereen moet mee kunnen doen.
- De activiteit moet een kennismakingsspel zijn.
- Het samenwerkingsspel mag 30 minuten duren.

4.5.2 *Opdracht*

Jullie gaan een kennismakingsspel bedenken. Dit spel wordt gespeeld bij de opkomst met de andere afdeling samen. Leg uit dat het een spel moet zijn waardoor je meer van elkaar te weten komt. Het spel mag maximaal 30 minuten duren.

Je kunt tijdens het bedenken van het spel de ondersteunende vragen stellen om richting te geven aan het denkproces. Bijlage 1 is een stappenplan bij het bedenken van een activiteit, zoals een kennismakingsspel. Speel jullie bedachte spel en probeer uit of je elkaar beter leert kennen.

4.5.3 *Materiaal*

Pen, papier en bijlage 1.

4.5.4 *Ondersteunende vragen*

- Welke spellen ken je al?
- Wat wil je weten van de andere afdeling?
- Leer je de andere afdeling beter kennen als je dat spel speelt?

4.6 **Afsluiting**

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: de afsluiting van de opkomst zorgt voor een duidelijk einde van de opkomst.

4.6.1 *Aandachtspunten*

- Bedenk vast hoe jullie afsluiting gecombineerd kan worden met die van de andere afdeling.

4.6.2 *Opdracht*

Sluit de opkomst af zoals jullie dat altijd doen. Kijk of je binnen de afsluiting een moment kunt vinden om de opkomst kort met elkaar te evalueren. Tijdens deze evaluatie kun je gebruik maken van de ondersteunende vragen.

4.6.3 *Materiaal*

Het materiaal dat jullie altijd gebruiken bij je afsluiting.

4.6.4 *Ondersteunende vragen*

- Vonden jullie de opkomst leuk?
- Snappen jullie wat we de volgende keer gaan doen?
- Snappen jullie met wie we de volgende opkomst gaan doen?

5 Opkomst 2 – beide Scoutinggroepen

5.1 Voorbereiding

Tijdsduur: 2,5 uur

Doel: deze opkomst zal met de twee afdelingen samen gedraaid worden. Het doel van de opkomst is kennismaken met elkaar.

5.1.1 Voordat je begint

- Vooraf hebben jullie besproken wat jullie gewoontes zijn bij het openen en sluiten van de opkomst en hoe jullie deze gaan combineren (vlag hijsen, wet opzeggen, lied zingen met gebaren, enz).

5.1.2 Tabel met activiteiten

Activiteit	Tijd	Materiaal
Opening	15 min	Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke opening.
Kennismakingsspel	40 min	Zie materiaallijst (gemaakt door explorers met een beperking).
Pauze	20 min	
Spel	40 min	Zie materiaallijst (gemaakt door de explorers van de reguliere Scoutinggroep).
Subgroepen samenstellen	15 min	Papier Planband Stiften
Afsluiting	15 min	Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke afsluiting.

5.1.3 Subgroepen

Om de zelfstandigheid en samenwerking te vergroten wordt er binnen het project in subgroepen gewerkt. Door in subgroepen te werken kunnen jullie elkaar helpen. Waar anders de leiding van de SMB-groep zou helpen kan deze hulp nu geboden worden door de anderen uit de afdeling. Daarnaast bevordert het werken in groepsverband het ontstaan van een relatie tussen de explorerafdelingen.

Stel kleine groepjes samen van 5 tot 7 explorers. De groep kan op elkaar letten en elkaar helpen.

Opmerking voor begeleiding van de SMB-groep:

Als de explorers met een beperking deze verandering niet aan kunnen, doe het dan vooral niet. Maar probeer je als begeleiding tijdens de opkomsten zoveel mogelijk op de achtergrond te houden. Jij weet het best wat jouw afdeling aan kan.

5.2 Opening

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: Dit deel van de opkomst creëert een gevoel van samenhang. Ook is het een uiting van de identiteit van de afdeling.

5.2.1 Aandachtspunten

- Geef eerst de thema aankleding een plek als deze gemaakt is.
- Het is belangrijk om vooraf elkaars rituelen te leren kennen en te kijken of deze gecombineerd kunnen worden.
- Neem de activiteiten van de opkomst met elkaar door.

5.2.2 *Opdracht*

Als de SMB-groep thema versiering gemaakt heeft kunnen ze dat nu laten zien en het een mooi plekje geven.

Leg iedereen duidelijk uit wat jullie gaan doen.

Voorbeeld: de SMB-groep is gewend hun eigen lied te zingen tijdens het hijsen van de vlag. Dus dat gaan wij vandaag allemaal doen.

Neem de activiteiten die jullie gaan doen tijdens deze opkomst door met de afdeling. Zo is het duidelijk wat er gaat gebeuren, wat er van iedereen verwacht wordt, waar en wanneer de activiteit gaat plaatsvinden. Dit geeft structuur aan de opkomst. Gebruik eventueel de ondersteunende vraag.

5.2.3 *Materiaal*

Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke opening. Eventueel de Scoutingwet of een lied uitgeprint voor explorers die deze niet kennen.

5.2.4 *Ondersteunende vragen*

- Is het duidelijk wat we vandaag gaan doen?

5.3 **Kennismakingsspel**

Tijdsduur: 40 minuten

Doel: elkaar leren kennen.

5.3.1 *Opdracht*

Begin met het voorbereiden en klaarleggen van het spel (ook het samenwerkingsspel). Hiervoor hebben jullie 10 minuten de tijd.

Als beide spellen klaargelegd zijn, kan de SMB-groep het kennismakingsspel uitleggen. Gebruik eventueel de ondersteunende vragen om te zien of iedereen het snapt.

5.3.2 *Materiaal*

Zie de materiaallijst die gemaakt is door de SMB-groep tijdens de vorige opkomst.

5.3.3 *Ondersteunende vragen*

- Hoe gaan jullie zelf in de gaten houden dat iedereen meedoet?
- Wat gaan jullie doen als niet iedereen mee kan doen?

5.4 **Samenwerkingsspel**

Tijdsduur: 40 minuten

Doel: samenwerken, vrienden maken en kennis maken.

5.4.1 *Opdracht*

De reguliere afdeling legt hun spel uit. Bedenk tijdens de voorbereiding een antwoord op de ondersteunende vragen.

5.4.2 *Materiaal*

Zie de materiaallijst die gemaakt is door de reguliere afdeling tijdens de vorige opkomst.

5.4.3 *Ondersteunende vragen*

- Hoe gaan jullie zelf in de gaten houden dat iedereen meedoet?
- Wat gaan jullie doen als niet iedereen mee kan doen?

5.5 Subgroepen samenstellen

Tijdsduur: 15 minuten

Doel: het werken in subgroepen heeft als doel dat iedereen zoveel mogelijk eigen verantwoordelijkheid en zelfstandigheid kan ontwikkelen. Daarnaast leer je rekening te houden met elkaar.

5.5.1 Aandachtspunten

- Probeer de twee afdelingen gelijk te verdelen over de groepen.

5.5.2 Opdracht

Bedenk voor je het spel begint in hoeveel groepen je de twee afdelingen wilt indelen. Kleine groepjes van 5 tot 7 explorers werkt het beste.

Maak voor iedere groep briefjes met een bepaalde kleur, maak evenveel briefjes met deze kleur als het aantal mensen in de groep.

Plak bij iedereen, ook bij jezelf, een briefje met een kleur op de rug, of op het voorhoofd, of op een andere plek die ze zelf niet kunnen zien. Vraag eventueel de begeleiding om hierbij te helpen want je mag zelf jouw kleur natuurlijk niet zien. Zorg dat de kleuren gelijk verdeeld zijn over de twee afdelingen.

De spelers moeten er nu, in gebarentaal en ZONDER TE PRATEN achter komen welke kleur ze zijn en bij welke andere explorers uit de groep ze horen.

5.5.3 Materiaal

- Papier
- Planband
- Stiften

5.6 Afsluiting

Tijdsduur: 15 minuten

Doel: de afsluiting van de opkomst zorgt voor een duidelijk einde van de opkomst. Het is een duidelijk afscheidsmoment.

5.6.1 Aandachtspunten

- Voor de opkomst hebben jullie elkaars rituelen gecombineerd.

5.6.2 Opdracht

Leg iedereen vooraf duidelijk uit wat jullie gaan doen.

Voorbeeld: wij zijn gewend de wet op te zeggen tijdens het strijken van de vlag, dat gaan we nu ook doen.

Bespreek eventueel de activiteiten die jullie vandaag gedaan hebben. En hoe iedereen de opkomst ervaren heeft. Dit kun je doen aan de hand van de ondersteunende vragen.

5.6.3 Materiaal

Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke afsluiting.

5.6.4 Ondersteunende vragen

- Wat vonden jullie van de opkomst?
- Hebben de groepsregels gewerkt?
- Moeten er nog regels toegevoegd of veranderd worden?
- Zijn er dingen die de volgende keer anders moeten?

6 Opkomst 3 – beide Scoutinggroepen

6.1 Voorbereiding

Tijdsduur: 2,5 uur

Doel: het bedenken en plannen van een grotere activiteit waaraan iedereen kan meedoen.

6.1.1 Voordat je begint

- Deze opkomst kan langer duren dan 2,5 uur.
- Print Bijlage 2: Projectplan uit
- Tijdens deze opkomst is het belangrijk dat iedereen samen meewerkt aan het plannen van de grote activiteit.
- Let op dat iedereen een taak heeft die bij hem/haar past.
- Let op dat niemand alleen aan een taak werkt.

6.1.2 Tabel met activiteiten

Activiteit	Tijd	Materiaal
Opening	10min	Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke opening,
Brainstorm in groepen	20 min	Groot vel papier/ flipover Stiften Vel papier per groepje Potloden
Activiteit uitzoeken	10 min	Post-its / stickers
Een plan	30 min	Bijlage 2: Projectplan uitgeprint Pennen
Pauze	20 min	
De machine	10 min	-
De grote activiteit plannen	-	Projectplan Pennen Papier
Afsluiting	10 min	Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke afsluiting.

6.2 Opening

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: dit deel van de opkomst creëert een gevoel van samenhang. Ook is het een uiting van de identiteit van de afdeling.

6.2.1 Aandachtspunten

- Neem samen de activiteiten van de opkomst met elkaar door.

6.2.2 Opdracht

Start de opkomst zoals jullie de vorige opkomst ook gestart zijn.

Neem de activiteiten die jullie gaan doen tijdens deze opkomst door met de afdeling. Zo is het duidelijk wat er gaat gebeuren, wat er van iedereen verwacht wordt, waar en wanneer de activiteit gaat plaatsvinden. Dit biedt rust en structuur.

6.2.3 Materiaal

Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke opening. Eventueel de Scoutingwet of een lied uitgeprint voor explorers die deze niet kennen.

6.3 Brainstorm

Tijdsduur: 20 minuten

Doel: tijdens de brainstorm wordt er een start gemaakt met de organisatie van de grote activiteit.

6.3.1 Aandachtspunten

- Als jullie vanaf opkomst 2 met vaste groepen werken kunnen die groepen tijdens deze activiteit aangehouden worden.
- Als jullie dat niet doen moeten je voor deze activiteit groepjes vormen. Uitgangspunt daarbij is om de twee Scoutinggroepen te mengen binnen de groepjes.

6.3.2 Opdracht

Jullie gaan brainstormen over de grote activiteit van Unlimited Adventure. Het maakt niet uit wat jullie gaan doen. Jullie kunnen bijvoorbeeld op kamp gaan of een hike lopen. Het moet voor iedereen mogelijk zijn om aan de grote activiteit mee te doen (ook voor de explorers met een beperking).

Jullie starten de brainstorm in je vaste subgroepen, vervolgens kies je uit de verschillende ideeën het leukste idee. Geef ieder groepje een vel papier waar ze in het midden Unlimited Adventure op schrijven. Daar omheen schrijft of tekent ieder groepje hun ideeën.

Terwijl de groepjes bezig zijn kun je ze helpen, bij het nadenken, door de ondersteunende vragen te stellen.

6.3.3 Materiaal

Groot vel papier / flipover, stiften, vel papier per groepje en potloden.

6.3.4 Ondersteunende vragen

- Wat is een grote activiteit?
- Waar denk je aan bij Unlimited Adventure?
- Wat vinden jullie leuk om te doen?
- Kan iedereen meedoen aan jullie plan?
- Kunnen jullie dit zelf organiseren?
- Is er budget voor jullie plan?

6.4 Activiteit uitzoeken

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: nu zoeken we één plan uit waar iedereen naar toe kan werken.

6.4.1 Opdracht

Hang alle brainstorm posters die gemaakt zijn aan de muur of leg ze verspreid op tafels. Deel de post-its of stickertjes uit, iedereen krijgt er één.

Leg uit dat iedereen een post-it of stickertje mag plakken op het idee dat hen het meest aanspreekt. Je mag niet je eigen idee kiezen. Het idee met de meeste post-its of stickertjes wint. Dit is de grote activiteit die jullie de komende opkomsten gaan plannen.

6.4.2 Materiaal

Post-its of stickertjes.

6.5 Een plan

Tijdsduur: 30 minuten

Doel: grote activiteit praktischer inplannen en materiaallijst maken.

6.5.1 *Aandachtspunten*

- Tijdens het bedenken van een plan is het belangrijk dat iedereen meewerkt.
- Let op dat iedereen een taak heeft die bij hem/haar past.
- Let op dat niemand alleen aan een taak werkt.

6.5.2 *Opdracht*

Je gaat nu bedenken welke activiteiten je precies gaat doen tijdens de grote activiteit. Wanneer je die activiteiten gaat doen en wat er nodig is om de activiteit te kunnen doen. Deel pennen en het projectplan (bijlage 2) uit en vul het projectplan zo ver mogelijk in.

Het projectplan is misschien niet voor iedereen duidelijk, in dat geval moet je elkaar helpen. Tijdens het maken van de plannen kun je de ondersteunende vragen stellen.

6.5.3 *Materiaal*

Bijlage 2 uitgeprint, pennen.

6.5.4 *Ondersteunende vragen*

- Hoeveel tijd hebben jullie voor de grote activiteit?
- Wat willen jullie doen binnen die tijd?
- Waar gaan jullie naar toe en hoe kom je daar?
- Is dat terrein voor iedereen toegankelijk?
- Zijn de juiste faciliteiten aanwezig?
- Hoeveel tijd hebben de activiteiten nodig?
- Hebben jullie voldoende budget voor deze activiteit?

6.6 **De machine**

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: de machine is een korte actieve activiteit die de samenwerking binnen de groepen helpt te verbeteren.

6.6.1 *Opdracht*

Verdeel iedereen in twee gelijke groepen. Per groep bouw je een machine met bewegende onderdelen, waarbij alle leden van de groep ingezet worden. Iedereen heeft hierbij alleen de beschikking over zijn eigen lichaam.

Je hebt 10 minuten de tijd om te beslissen welke machine je gaat maken en om te repeteren. Daarna komen alle groepen samen en toont iedere groepen zijn machine. De andere groepen proberen te raden wat het is.

6.6.2 *Materiaal*

Geen.

6.7 **Grote activiteit plannen**

Tijdsduur: -

Doel: het plannen van de grote activiteit.

6.7.1 *Aandachtspunten*

- Let op dat iedereen een taak heeft die bij hem/haar past.
- Let op dat niemand alleen aan een taak werkt.

6.7.2 *Opdracht*

Nu gaan jullie de grote activiteit verder plannen door het projectplan verder in te vullen. Als de planning af is kun je materiaal regelen, een boodschappenlijst maken, kijken of er nog dingen gemaakt moeten worden of het terrein regelen.

Dit zal niet allemaal lukken binnen deze opkomst, jullie kunnen de taken die over zijn verdelen onder de groepen. Tijdens het maken van de planning kun je elkaar helpen door de ondersteunende vragen te stellen.

Zorg dat alles geregeld is om de grote activiteit te kunnen uitvoeren.

6.7.3 *Materiaal*

Projectplan, pennen, papier.

6.7.4 *Ondersteunende vragen*

- Hoeveel tijd hebben jullie voor de grote activiteit?
- Wat willen jullie doen binnen die tijd?
- Waar gaan jullie naar toe en hoe kom je daar?
- Is dat terrein voor iedereen toegankelijk?
- Zijn de juiste faciliteiten aanwezig?
- Hoeveel tijd hebben de activiteiten nodig?
- Hoeveel budget is er nodig?
- Is er voldoende budget?

6.8 Afsluiting

Tijdsduur: 10 minuten

Doel: de afsluiting van de opkomst zorgt voor een duidelijk einde van de opkomst. Het is een duidelijk afscheidsmoment.

6.8.1 *Aandachtspunten*

- Voor de gezamenlijke opkomsten hebben jullie elkaars rituelen gecombineerd.

6.8.2 *Opdracht*

Sluit af zoals jullie dat de vorige keer gedaan hebben.

Bespreek eventueel de activiteiten die jullie vandaag gedaan hebben. En hoe iedereen de opkomst ervaren heeft. Dit kun je doen aan de hand van de ondersteunende vragen.

6.8.3 *Materiaal*

Het materiaal dat jullie nodig hebben voor de gezamenlijke afsluiting.

6.8.4 *Ondersteunende vragen*

- Wat vonden jullie van de opkomst?
- Zijn er dingen die de volgende keer anders moeten?

7 Grote activiteit – beide Scoutinggroepen

Doel: samenwerking tussen explorers van beide afdelingen.

7.1.1 Aandachtspunten

- Neem contact op met het landelijk servicecentrum via smb@scouting.nl om te laten weten dat jullie een grote activiteit gepland hebben.
- Maak foto's en filmpjes tijdens jullie activiteit om het projectteam van Unlimited Adventure te laten zien wat jullie gedaan hebben. Zij gebruiken de foto's niet zonder jullie toestemming.

7.1.2 Opdracht

Het is zo ver, jullie gaan je eigen activiteit uitvoeren. Heel veel plezier samen!

Na de grote activiteit: evalueer je het project met de twee afdelingen samen. Dit kan aan de hand van de ondersteunende vragen.

7.1.3 Materiaal

Zie de materiaallijst die jullie zelf gemaakt hebben voor de activiteit.

7.1.4 Ondersteunende vragen

- Wat vonden jullie van het project?
- Wat vonden jullie van de samenwerking?
- Gaan jullie elkaar opzoeken tijdens regionale of landelijke activiteiten?
- Wat stel je je hierbij voor?
- Gaan jullie vaker samen opkomsten organiseren?

8 Bijlage 1: Stappenplan activiteiten

8.1 Stap 1: Wat gaan we doen?

- Start met fantaseren, internetten en brainstormen.
- Schrijf al jullie ideeën op.
- Schrijf op wat je wilt gaan doen, welke ideeën jullie al hebben en wat voor soort activiteit jullie gaan bedenken.

8.2 Stap 2 : Kiezen en vragen

Uit de lijst met ideeën kies je de meest geschikte en leukste activiteit.

Maak dan een lijst met de volgende punten:

- Wat hebben we nodig voor deze activiteit?
- Hoeveel tijd hebben we nodig voor deze activiteit?
- Waar hebben we hulp van de begeleiding bij nodig?
- Hoeveel budget is er beschikbaar?

8.3 Stap 3: plannen

- Bedenk wanneer je de activiteit gaat uitvoeren
- Is er dan genoeg tijd om de activiteit uit te voeren?
- Bedenk waar de activiteit uitgevoerd wordt
- Is dat het juiste terrein voor jullie activiteit?
- Bedenk wie er aanwezig zijn bij de activiteit
- Kunnen al deze mensen mee doen?

8.4 Stap 4: voorbereiden en uitwerken

Schrijf een duidelijke uitleg van jullie activiteit

Denk daarbij ook aan:

- De materiaallijst
- Het tijdschema
- De groepsindeling
- De boodschappenlijst
- De begroting

Zorg nu dat je zeker weet dat al het materiaal aanwezig is op het terrein waar jullie de activiteit gaan doen. Spreek bijvoorbeeld af wie de boodschappen doet als dat nodig is en wie er voor zorgt dat het materiaal wel op de goede plek komt.

8.5 Stap 5: Uitvoering

Spreek het programma nog even goed door en kijk of alle materialen aanwezig zijn.

Leg de activiteit uit aan de afdeling

8.6 Stap 6: Evalueren

- Wat ging er goed?
- Wat kan beter?

8.7 Stap 7: Afsluiten

Zorg voor een duidelijke afsluiting, zodat iedereen weet dat het programma is afgelopen.

Daarna moet je waarschijnlijk nog wel even opruimen.

9 Bijlage 2: Projectplan

PROJECTPLAN




Afdeling: _____

Groep: _____

Plaats: _____

Project: _____

Het project loopt van: _____ / _____ / _____

tot: _____ / _____ / _____

www.scouting.nl

I. Nabespreking, hoe is het project verlopen?

J. Welke activiteitengebieden zijn aan de orde gekomen?

K. Aantekeningen



H. Uitvoering van het project

Activiteiten	Datum



F. Wat moet er allemaal gedaan worden?
Wat komt er allemaal bij kijken om dit project van de grond te krijgen:

G. Wie doet wat?	
Taak	Deelnemers

E. Wat gaat het kosten?

Geschatte kosten	Baten
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
€ _____	€ _____
TOTAAL	
€ _____	€ _____

A. Doel van het project:
Tijdens de afdelingsraad is besloten dat we samen:

B. Benodigd materiaal

C. Hebben we hulp nodig? Zo ja, van wie?

D. Moet er informatie ingewonnen worden? Waar?

Dit projectplan kan je ook downloaden via <https://www.scouting.nl/explorers/downloads/how-2-explore/programmeren-maar/1531-projectplan/file>.