

KAMP- PROGRAMMA

Het zomerkamp is voor velen het hoogtepunt van het scouts- en gidsenjaar. De verwachtingen zijn dan ook vaak hooggespannen. Die verwachtingen raken niet vanzelf ingelost. Om de leden de tijd van hun leven te bezorgen heb je uiteraard een fantastisch kampprogramma nodig.

In dit artikel loodsen we je stap voor stap door de ontwikkeling van een kampprogramma. In een eerste deel gaan we dieper in op het bedenken van een kamphema, dagstructuur en activiteitenlijst. Vervolgens bekijken we hoe je dit alles in elkaar kan puzzelen tot een evenwichtig kampprogramma. Daarna zoomen we in op de uitwerking van activiteiten en de verwerking ervan in een draaiboek. We eindigen tot slot met een blik op de uitvoering en evaluatie van het kampprogramma.

1 De grote lijnen

Het bedenken van een kampprogramma houdt heel wat meer in dan het voorbereiden van een namiddag-activiteit. Je start best ruim op tijd met de grote lijnen: een kampthema, de structuur en routines en een lijst met mogelijke activiteiten.

Kampthema

Het kampthema zorgt voor de rode draad doorheen je kamp. Het wekt de belangstelling, stimuleert de fantasie, geeft de mogelijkheid om zich in te leven, daagt uit, helpt om moeilijkere thema's bespreekbaar te maken, ... Kortom: van de jongste tot de oudste tak zorgt een kampthema voor dat tikkeltje extra.

Ideeën verzamelen

Inspiratie voor een kampthema vind je overal: boeken, tv-programma's, muziekstijlen en -groepen, landen, culturen, personen, actualiteit, geschiedenis, stripfiguren, liedjes, wetenschappen, bizarre voorwerpen, de omgeving van je kampplaats, ...

VOORBEELDEN

Het monster van Loch Ness, Alibaba en de 40 rovers, trollen en dwaallichten, Kulderzipken, geel, leven volgens de Libelle, god in Frankrijk, het wonderbaarlijke geheim van Baden-Powell, rockfestivals, de ontvoerde prinses van planeet Xurius, Pluk van de Petteflet, Rusthuis 'Oud & tevree', de legende van kwezeltje Isabelle, Gekke Koeien, ...

Om tot een origineel thema te komen kan je best uitgebreid brainstormen. Een brainstorm doe je beter niet alleen: hoe meer breinen, hoe interessanter de storm. Betrek daarom zoveel mogelijk mensen en breng je creativiteit op een originele manier op gang. Tijdens een brainstorm zijn alle ideeën welkom. Wees dus creatief en **noteer ook de zotste en uitdagendste ideeën.**



LEESTIP

TIP!

Concrete brainstormmethodieken vind je in het Scoutsmapartikel 'Inkleding'.

Laat ook je leden brainstormen over mogelijke kampthema's. Op die manier kom je te weten wat zij leuk vinden en welke thema's aansluiten bij hun leefwereld.

Een thema kiezen

Uit deze lijst met mogelijke thema's moet je nu het uiteindelijke kampthema kiezen. Het is je kans om een thema te kiezen dat je altijd al wilde doen, maar dat te groots was om tijdens het werkjaar uit te werken. Kies een thema:

- dat iedereen prikkelt om mee aan de slag te gaan,
- waarbij je meteen veel ideeën hebt,
- dat zowel jou als je leden meerdere dagen kan boeien,
- dat aansluit bij de leefwereld van je leden.

Structuur en routines

Ontwerp een kamp- en dagstructuur met routines. Routines zijn de vaste blokken die het kamp en de dag in tijd structureren en die het kamp snel van ritme en gewoontes voorzien. Daardoor ontstaat een zekere voorspelbaarheid, waardoor leden zich sneller op hun gemak voelen.

Kamproutines

- Aankomst: Hoe lang duurt de reis naar het kampterrein? Wat moet er gebeuren bij aankomst (tenten opzetten, materiaal uitpakken, terreinverkenning, ...)? Hoe lang duurt dit?
- Wanneer wordt er gedoucht tijdens het kamp? Hoe lang duurt dit?
- Wanneer kunnen leden kaartjes of brieven schrijven? Hoe lang duurt dit?
- Wanneer wordt de post uitgedeeld?
- Las je een bezoekdag in?
- Vertrek: Hoe lang duurt het om alles in te pakken? Is er een afscheidsmoment? Hoe lang duurt dit?

BEZOEKDGAG

Sommige eenheden doen het al jaren, andere gruwen bij het idee: een bezoekdag voor ouders (en eventueel andere bezoekers). Een bezoekdag kan je in het midden van het kamp organiseren,

maar ook bij aankomst of vertrek van één of meerdere takken.

Voordelen:

- Ouders krijgen de kans om het kampterrein te bezichtigen en de kampsfeer op te snuiven. Dit vergroot de betrokkenheid van ouders bij de werking.
- Leiding krijgt de kans om een praatje te slaan met de ouders en hen te vertellen hoe hun zoon/ dochter het maakt op kamp.
- Je kan het combineren met een breng- of ophaalmoment van (een deel) van de leden.
- Je kan de ouders aan democratische prijzen een hapje (of volledige maaltijd) en drankje aanbieden. Op die manier kan je eenheid of tak er nog een centje aan verdienen.
- Ouders en kinderen kunnen elkaar even zien.

Nadelen:

- Het kan je kamp(sfeer) breken.
- Heel wat kinderen krijgen net meer heimwee als ze hun ouders tussendoor even zien.
- Het is niet leuk voor kinderen & jongeren die geen bezoek krijgen.

Dagroutines

- Wanneer staat de leiding op?
- Wanneer staan de leden op?
- Hoeveel tijd hebben de leden om zich te wassen en aan te kleden?
- Is er een officiële start van de dag, een ochtendformatie, vlaggenroet, ...?
- Is er ochtendgymnastiek?
- Om hoe laat is het ontbijt, middagmaal, vieruurtje, avondmaal?
- Bereiden de leden zelf één of meerdere maaltijden? Hoe lang duurt dat?
- Wie doet de corvees (afwas, terrein opruimen, toilet schoonmaken, ...)? Hoe lang duurt dat?
- Zijn er vrije momenten, rustmomenten, siësta?
- Hoe laat starten de activiteiten?
- Hoe sluit je de dag op een aangename en rustige manier af?

ENKELE MOGELIJKE DAGAFSLUITERS

- Korte evaluatie: leukste moment van de dag, wie was vandaag blij, boos, verdrietig, ...?
- Rustgevend (kampthema)verhaal
- Slaaplied
- Theeritueel of melkmoment
- Avondwandeling
- Voetmassage
- Yoga
- Filosofische stelling aan het kampvuur
- Voorlezen uit de Joepie

- Hoeveel tijd is er nodig voor de avondrituelen, zoals een evaluatiemomentje, verhaal, kampvuur, tandenpoetsen, toiletbezoek, ...?
- Hoe laat moet iedereen naar bed?
- ...

Rekening houden met de eigenheid van je groep en je kamp

Hou bij het opmaken van de dagstructuur rekening met de eigenheid van je (leeftijds)groep en van je kamp:

- Jongere takken kunnen erg veel tijd nodig hebben voor taakjes als wassen, afwassen, ... Voorzie dus voldoende tijd, maar zorg er anderzijds ook voor dat er voldoende tijd overblijft voor de activiteiten. Zoek dus naar praktische oplossingen, zodat zulke momenten snel en efficiënt kunnen verlopen.



TIP!

- Zorg steeds voor begeleiding bij het tandenpoetsen, douchen, de afwas,
- Geef korte en duidelijke opdrachten met een tijdslimiet. Vermijd lange reeksen opdrachten (zoals 'haal je handdoek, breng propere kleren mee, kom dan douchen, wie hier eerst terug is kan eerst douchen, de rest wacht even buiten, poets daarna je tanden, o ja vergeet dus je toiletzak niet en ga naar het toilet voor je weer naar de tent gaat'). Jonge kinderen kunnen dit niet allemaal onthouden en voor je het weet staat iedereen verweesd rond te kijken.
- Plan het douchen niet net voor een activiteit waar iedereen vuil van wordt, anders blijf je bezig. Plan je een bezoekje aan het zwembad? Zorg dan dat iedereen zich na het zwemmen

goed doucht, dat spaart een wasmoment uit.
- Bedenk op voorhand een efficiënt doorschuifstelsel.

- Oudere takken kunnen deze taken vaak sneller uitvoeren, maar zitten dan weer op de leeftijd dat ze de dingen graag lang laten duren. Denk er dus ook hier goed over na hoe je ervoor zorgt dat alles snel en efficiënt verloopt.



TIP!

- Zorg ook bij oudere takken voor begeleiding bij de afwas en andere taken.

- Stel een tijdslimiet in voor de afwas, douchen, ... Dit zorgt er niet alleen voor dat jullie tijdig weer aan de activiteiten kunnen beginnen, maar beperkt meteen ook het waterverbruik.

- Maak van het douchen een avondvullende activiteit. Organiseer bijvoorbeeld een relaxavond waarbij de leden eerst een deugddoend moederbad kunnen nemen en na het douchen een voetmassage krijgen.

- Beslis op voorhand hoe vaak er gedoucht kan worden tijdens het kamp en wanneer dit kan. Zorg dat er voldoende aandacht is voor hygiëne.

- Als de oudere takken op kamp zelf koken, denk dan goed na hoe je dat snel en efficiënt kan laten verlopen. De eerste keer is zelf koken best leuk, maar als je het hele kamp enkel met koken bezig bent, is het plezier er snel af. Hou er rekening mee dat niet iedereen kan koken. Begeleid hen tijdens het koken en leer hen de kneepjes van het vak of laat de patrouilles/kwartieren zelf een beurtrol organiseren, waarbij er telkens een 'oude' rot de kneepjes van het vak aanleert aan de nieuwere leden. Zorg af en toe voor een spelelement, zoals een kookwedstrijd.

- Een (boot)trekkamp creëert extra uitdagingen bij het opstellen van je dagstructuur: dagelijks in- en uitladen, tenten opzetten, en dergelijke meer. Zorg ervoor dat er voldoende tijd overblijft voor andere activiteiten. Plan af en toe een dag in waarop je niet verder trekt en een andere activiteit kan doen. Verwerk spelelementen in de tocht en de dagelijkse taken.

Rekening houden met individuele kenmerken van je leden

Een kamp is een groepsgebeuren, maar toch moet je

ook rekening houden met enkele individuele kenmerken van je leden:

- Laat ruimte voor geloofsovertuigingen. Zoek samen naar haalbare oplossingen voor kinderen & jongeren die willen bidden, naar de kerk of moskee gaan, ...
- Heb voldoende aandacht voor kinderen met extra zorgen. Lees de medische fiches voor het vertrek aandachtig en hou je aan de aanwijzingen die gegeven worden voor het toedienen van medicatie en het vermijden van allergieën, bedplassen, zonnebrand, ...
- Voorzie iets speciaals voor leden die jarig zijn op kamp.

Goede afspraken

Als je samen met andere takken op kamp gaat, bespreek je de kamp- en dagroutines uiteraard ook met de leiding van die takken. Zo kan het bijvoorbeeld zijn dat het avondmaal op een eenheidskamp vroeger plaatsvindt dan op een seniorkamp, omdat de jongsten dan ook een avondactiviteit kunnen doen voor het slapengaan.

Flexibiliteit

Routines zorgen voor structuur in je kamp. Toch moet je er ook af en toe van kunnen afwijken: vroeger ontbijten om op dagtocht te kunnen vertrekken, later ontbijten na een nachtspel, 's avonds ontbijten tijdens een omgekeerde dag, ... Zeker bij oudere takken is het belangrijk om af en toe van de routines af te wijken. Dit houdt het kamp boeiend en onvoorspelbaar. Maak wel steeds goede afspraken met de andere takken, de kampverantwoordelijke en de keukenploeg.

Leidingroutines

Voor de leiding zijn er vaak nog extra vaste blokken: de laatste voorbereidingen, opruimen, evalueren, (rook)pauses, overleg met andere takken (eventueel dagelijks op een afgesproken moment), ... Daarnaast moet ook de leiding voldoende kunnen slapen, af en toe douchen, en dergelijke meer. Let er daarom bij het programmeren op dat deze leidingroutines ook een plaats krijgen.

Activiteiten

Brainstorm over mogelijke activiteiten

Een brainstorm is onontbeerlijk als je wil dat het kampprogramma meer is dan een samenraapsel van activiteiten van vorige kampen, aangevuld met overbekende spelletjesboek-spelen. Haalbaarheid en andere praktische overwegingen zijn in deze fase nog niet belangrijk. Elk idee is welkom, noteer ze dus allemaal op een groot blad papier. Je weet nooit of je er later iets op vindt om ze toch tot realiteit te wekken.

Laat ook je leden brainstormen over leuke kampactiviteiten. Op die manier kom je te weten wat zij leuk vinden en kan je beter inschatten welke ideeën zullen aanslaan. Let er tijdens het brainstormen op dat ook stillere leden hun inbreng kunnen doen.

Specifieke kampactiviteiten

Een kamp biedt andere mogelijkheden dan de wettelijke activiteiten. Het zou dus jammer zijn om die kansen te laten liggen.

Andere omgeving

Elke streek, elk kampterrein, elk gebouw of tent biedt andere mogelijkheden om je activiteiten vorm te geven. Maak hier zeker gebruik van: geniet van het buitenleven, verken de kampomgeving en de streek, ga op tocht, leer nieuwe mensen kennen, ...

VOORBEELDEN

- Doe een riviertocht of een minibootjesrace op de beek naast je terrein.
- Ga klimmen op de rotsen twee kilometer verder (maar zorg daarbij wel voor professionele begeleiding).
- Werk met spelmateriaal dat je enkel in de buurt van je kampterrein kan vinden.
- Bouw kampen in de bossen.
- Organiseer een streekgerechten-woudlopers-keuken-wedstrijd.
- Stop een streek-wist-je-datjes-ronde in je quiz.
- Gebruik de tent niet enkel om te slapen, maar ook om er tentspelletjes in te spelen (let er wel op dat je de tent niet beschadigt!). Voorbeeld: Pingpongbasket: Hang aan elke kant van de tent een kartonnen doos. Verdeel de groep in twee ploegen. De ploegen moeten een pingpongballetje naar elkaar passen en proberen scoren door het pingpongballetje in de kartonnen doos te gooien.

Een **tocht** is een ideale manier om de streek te verkennen. Korte tochten en dagtochten bestaan er in alle soorten, van dauwtrip tot nachtwandeling, van survivaltocht tot stadsverkenning. Heel wat oudere taken houden tijdens een kamp een meerdaagse tocht of gaan zelfs een volledig kamp apart op tocht. Dat kan bijvoorbeeld te voet, met de fiets, met de boot of de trein.

Maak ook eens kennis met de mensen in de omgeving van je kampterrein. Nieuwe **contacten** leiden vaak tot boeiende verhalen, interessante invalshoeken en verrassende tips over de omgeving. Een nadere kennismaking kan dus interessant zijn.

VOORBEELDEN

- Logeer op de hooizolder bij de boer in de buurt en help in ruil een dagje mee op de boerderij. Dat levert meteen een interessante kennismaking met het boerderijleven op.
- Trek met z'n allen naar het plaatselijke buurtfeest en proef er van lokale specialiteiten.
- Nodig een buurtbewoner uit om jullie het plaatselijke dialect aan te leren.
- Organiseer een gezamenlijke activiteit met een plaatselijke scoutsgroep of ga eens op bezoek bij een andere jeugdbeweging die in de omgeving op kamp is.

Een kampterrein biedt vaak de ideale uitdagende omgeving om scoutstechnieken ten volle te gebruiken: tenten opzetten, een eigen keuken bouwen en zelf koken, een uitkijktoren sjoeren, ... kortom: er zijn on eindig veel mogelijkheden.

Langere periode

Je bent voor een langere periode weg. Een ideale gelegenheid dus om gebruik te maken van de unieke sfeer van avonden en nachten en om activiteiten te organiseren die meerdere dagen in beslag nemen.

Kampavonden bieden mogelijkheden die je niet hebt tijdens een doordeweekse activiteit. Het donker schept immers unieke kansen:

- Samen aan het kampvuur zingen en praten, schept een unieke gezellige sfeer en versterkt de onderlinge band.

KAMPVUURACTIVITEITEN

- Duid een ceremoniemeester aan om de boel op gang te trekken en de sfeer erin te houden.
- De kampvuuractiviteit bij uitstek is natuurlijk liedjes zingen. Tik op wiki.fos.be de zoekterm 'liedjes' in en je hebt alvast een hoop inspiratie om je eigen zangbundel samen te stellen.
- Organiseer een vrij podium of laat elke tak een toneeltje/dansact/stand up comedy/schimmenspel/rapsong/... voorbereiden.
- Lees voor uit een dik & spannend boek.

- Het duister helpt je om een **mysterieuze sfeer** te creëren. Ideaal voor een fakkeltocht, vampieren-spel of waarzeggersgesprek. Je kan de sfeer nog versterken door gebruik te maken van rook, vuur, lichteffecten, reflecterend materiaal, ...

- Aangezien je in het donker minder op je zicht kunt vertrouwen, verlegt je waarneming zich meer naar je **andere zintuigen**. Een ideaal moment dus om een tocht te bedenken met geluid en/of geur als belangrijkste wegwijzers.

- In het donker zijn er meer mogelijkheden om je te **verstoppen**, zodat sluip- en zoekspelen beter tot hun recht komen.

- Het donker maakt alles een beetje **spannender**, perfect dus voor durftochten en andere grensverleggende activiteiten.

- Het duister helpt ook om een serieuze en diepzinnige sfeer te creëren, waarin je boeiende gesprekken en activiteiten rond **zingeving** kan organiseren.

Aangezien je meerdere dagen weg bent, kan je die kans benutten om **grotere projecten en doorlopende spelen** te organiseren.

VOORBEELDEN

- Bouw elke dag een uurtje verder aan een grote constructie: een minigolfparcours over het volledige kampterrein, een gigantische hangmat waar je met z'n allen in kan rusten, een grote sjonconstructie (een speeltuin, uitgebouwde keukens, een boomhut, ...), een groot papier-maché standbeeld van een kampthemafiguur, een gesofisticeerd regenopvangsysteem, ...
- Bedenk een kampthema-variant op spelen zoals Gotcha of De Mol.

In groep

Op kamp moeten je leden gedurende een langere periode in groep functioneren. Leg dus in je programma de nadruk op **samenleven en -werken** en benut de kans om te werken rond zelfstandigheid en verantwoordelijkheid. Als je op eenheidskamp gaat, benut dan ook de kans om **takoverschrijdende activiteiten** te organiseren.

Zingeving & ceremonies

Het kamp is een prima periode om te werken rond zingeving. De unieke sfeer die ontstaat door de combinatie van buitenleven, een langere periode weg zijn en het groepsgebeuren scheppen hiervoor de ideale atmosfeer. De avonden en nachten vormen een prima moment om te filosoferen aan het kampvuur, het buitenleven geeft iedereen de kans om zich te verwonderen over de pracht van de omgeving (waar komt dat allemaal vandaan?), en de lange tijd in groep maakt dat moeilijkere thema's (godsdienst, politiek, seksualiteit, racisme, ...) makkelijker bespreekbaar worden.



LEESTIP

TIP!

In het Scoutsmapartikel 'Zingeving' vind je concrete tips en activiteiten om een zingevend aspect in je programma te verwerken.

Het kamp is voor vele eenheden ook een moment voor ceremonies, zoals een belofteaflegging of totemisatie.



LEESTIP


TIP!

Raadpleeg de spelendatabank op wiki.fos.be voor nieuwe ideeën.


- Ga ook eens snuisteren bij de andere jeugdbewegingen. Bronnen zoals het Bivakboek van Chirojeugd-Vlaanderen en de databank met kampdraaiboeken van KSA-KSJ-VKSJ kunnen inspiratie opleveren. Via wiki.fos.be wijzen we je de weg naar dit interessante leesvoer.

Activiteiten schrappen & houden

Tijdens de brainstorm is er een lijst van activiteiten tot stand gekomen. Nu moet je de ideeën tegen elkaar afwegen en er een selectie uit maken. Splits de lijst op in activiteiten die je zeker wil schrappen en activiteiten die je zeker wil houden.



Schrap bijvoorbeeld activiteiten die niet **op maat zijn van je leeftijdsgroep**. Elke tak heeft zijn eigenheid, dus zorg voor een groeipad doorheen de takken. Spreek af met de andere takken welke activiteiten specifiek voor een bepaalde tak zijn. Als je bijvoorbeeld al met je Welpen op tweedaagse trekt, is dat niet langer iets om naar uit te kijken bij de JVG's-Aspiranten.



Schrap ook activiteiten die je tijdens het jaar al 100 keer gedaan hebt. Op het lijstje met activiteiten die je zeker wil houden zet je bijvoorbeeld activiteiten die **nieuw en uitdagend** zijn, waar je leden al lang naar vragen en activiteiten rond een thema waar je anders weinig aandacht aan besteedt.




Zorg dat je een **goede mix aan activiteiten** overhoudt. Door heel verschillende activiteiten te voorzien krijgt iedereen de kans om te groeien, kwaliteiten te tonen, ergens goed en ergens minder goed in te zijn, grenzen te verleggen, ... Zo kan iedereen zich goed in z'n vel voelen en zet je meteen een eerste stap in het vermijden van pestproblemen.



2


De puzzel




Nu je de grote lijnen van je kampprogramma ontwikkeld hebt, kan je hiermee een afwisselend en evenwichtig programma in elkaar puzzelen.



Een evenwichtig geheel



Plan de activiteiten tussen de vaste dagroutines. Begin met de grote en de vaststaande activiteiten zoals een meerdaagse, een eenheidsactiviteit of de bezokedag. Geef daarna de grote (thema-)activiteiten een plek in de planning. Vul vervolgens aan met de kleinere activiteiten. Pas je dagroutines aan waar nodig.



Maak er een evenwichtig geheel van. Controleer tijdens het puzzelen regelmatig of je nog steeds een **gevarieerd activiteitenaanbod** overhoudt. Voorzie een afwisselend programma, zodat iedereen ergens goed in kan zijn, iedereen een rol kan opnemen in de groep en iedereen groeikansen krijgt.



TIP!

Neem even de Fundamenten ter hand om je hierin te laten inspireren.

Zorg ook voor voldoende variatie in de intensiteit van de activiteiten. Wissel rustige en levendige activiteiten af. Wanneer het kamp te rustig is, krijgen je leden de kans niet om hun energie kwijt te raken en beginnen ze zich te vervelen. Is het kamp te levendig, dan krijg je al snel uitgeputte leden met alle gevolgen van dien.



TIP!

- Gun je leden genoeg recuperatietijd en plan bijvoorbeeld geen dauwtrip na een nachtspel.
- Hou er rekening mee dat zowel bij leiding als leden de vermoeidheid toeneemt naarmate het kamp vordert. Zorg ervoor dat activiteiten voldoende afgewisseld worden met rustmomenten en voorzie voldoende tijd om te slapen.

Een doordachte opbouw

Hou bij het opstellen van je programma rekening met de evolutie van je groep. Het is niet omdat je de hele tijd in groep bent en werkt, dat die groep ook automatisch goed functioneert. Je groep bevindt zich op kamp in een nieuwe context, een nieuwe situatie en een nieuwe samenstelling. Ook als de meeste leden elkaar al enkele jaren kennen, zal je de groep dus even de kans moeten geven om te groeien:

- Bouw het vertrouwen stapsgewijs op doorheen het kamp. Laat hen in het begin dieper kennismaken met elkaar. Programmeer activiteiten waarvoor vertrouwen en een goede groepsbinding belangrijk zijn (zoals een tweedaagse, een spel rond seksualiteit, een zingevingsactiviteit, ...) eerder in de tweede helft van het kamp.
- Wissel al eens in groepssamenstelling. Voorzie af en toe een activiteit in een andere groep dan de vaste nesten/patrouilles/kwartieren. Denk steeds goed na over groepssamenstellingen: enerzijds wil je klikjesvorming tegengaan en moet iedereen met iedereen kunnen samenwerken. Anderzijds is het ook belangrijk dat leden af en toe bij hun vrienden kunnen zijn.

Zorg voor een goede opbouw van je kampthema en activiteiten. Bouw de spanning op en werk toe naar een climax.

3 De uitwerking

Het kampprogramma ligt er nu wel, maar dit is slechts een beknopte opsomming van wat je wilt doen en wanneer je het wilt doen. Tijd dus om daar verandering in te brengen en het kamphema en de activiteiten volledig uit te werken.

Kamphema

Kamphema uitwerken

Eerst en vooral moet je het kamphema verder uitwerken. Werk je met een verhaallijn of losse thema-activiteiten? Gebruik je themapersonages, toneeltjes, ...? Anders dan bij een middagactiviteit zal je het thema dieper moeten uitwerken en zal je verhaal meer elementen moeten bevatten. Om het spannend en aantrekkelijk te houden zal je meer verrassingen moeten voorzien, de spanning moeten opbouwen naar de volgende dag en werken met 'cliffhangers'.



TIP!

LEESTIP

In het Scoutsmapartikel 'Inkleding' vind je concrete tips over de opbouw van een verhaallijn, het maken van een decor en verkleedkledij, de uitwerking van personages en dergelijke meer.

Hou ook de praktische kant van de zaak in het oog. Bij de uitwerking van personages en kostuums bekijk je best even of je die rol tien dagen kan volhouden, of je het hoge stemmetje van het personage kan blijven gebruiken, of het makkelijk is om je kostuum elke dag aan- en uit te trekken, enzoverder.

Het kamphema verwerken in de routines

Routines zijn noodzakelijk op je kamp, maar dat betekent niet dat je er geen leuke en originele momenten van kan maken. Als je het kamphema ook in de dag-routines steekt, dan ademt heel het kamp je thema uit. Hierdoor creëer je een unieke sfeer en wordt het voor leden en leiding gemakkelijker om zich in het thema in te leven. Je kan ook extra routines verzinnen om je helemaal in het thema in te leven. Verwerk het op onverwachte momenten in het kamp, bij de vlaggen-groet, in kreten en het kamplied, bij het eten, tijdens het kampvuur, bij de benaming van plaatsen op het kampterrein, ... mogelijkheden genoeg.

Zorg voor voldoende **afleiding** na het vertrek van ouders bij de start van het kamp en na de bezogedag. Zo worden de leden na het afscheid onmiddellijk (opnieuw) ondergedompeld in het kamp.

Praktische zaken

Hou bij het puzzelen rekening met **praktische zaken**: let op de dienstregeling van het openbaar vervoer voor je daguitstap, de openingsuren van het zwembad voor je zwemactiviteit, de bedieningstijden van de sluis voor je boottocht, en dergelijke meer.

Overleggen

Als je met meerdere takken op kamp gaat, moet je ook rekening houden met het programma van deze takken. Zo voorkom je dat je op hetzelfde moment hetzelfde terrein of hetzelfde materiaal wil gebruiken.

- Wie heeft wanneer welk gebouw/zaal/boot/terrein/stuk bos nodig?
- Wie heeft wanneer welk materiaal nodig?
- Zijn de routines (wekuur, maaltijden, ...) op elkaar afgestemd?
- Wie gebruikt wanneer de douches?
- Hou je een gezamenlijke activiteit? Heeft iedereen die op hetzelfde moment ingepland?
-

Het eindresultaat

Als alles volgens plan is gegaan, heb je nu je kampprogramma. Toets voor je verder gaat met de uitwerking ervan het eindresultaat nog eens af. Controleer of er nog steeds een goed evenwicht is tussen de verschillende activiteiten en stel jezelf de belangrijkste vraag van allemaal: zullen je leden dit een megafantastisch kamp vinden?

Thema/moment	Wekmoment	Ochtendgymnastiek	Maaltijd	Slapengaan
China	Wakkel Wolden!	Tai Chi	Rijstmaaltijd met stokjes	Drakenverhalen voor het slapengaan
Seventies	Op de tonen van 'Get up and Boogie'	Discomoves	Menukaart in seventiesstijl	Even soezen in een relaxt met discobol

Het kamphema verwerken in de activiteiten

Het kamphema vormt de rode draad doorheen het kampprogramma. Gebruik het dus ten volle om je spelen en activiteiten een creatieve toets te geven. Niet alle activiteiten hoeven aan het verhaal vast te hangen, al kan je het wel als een uitdaging zien om alles in het verhaal te integreren.

TIP! **LEESTIPS**
 Het Scoutsmapartikel 'Spelen maken' legt je haarfijn uit hoe je vanuit een thema kleine en grote spelen kan uitwerken.

Laat ook je leden de kans om aan de slag te gaan met het thema. Laat hen een kostuum bedenken voor de verkleedfuif, een themamaaltijd koken of een themaspel uitwerken. Je zal verbaasd zijn over hun eigen inbreng en ideeën.

Speluitwerking

Spelfiche

Net zoals voor je wekelijkse activiteiten maak je best voor elke kampactiviteit een spelfiche op. De spelfiche bevat vijf elementen (ook wel gekend als de vijf W's), namelijk 'wie', 'waar', 'wanneer', 'waarom' en 'wat'. Als je op deze vragen een antwoord geeft, krijg je al gauw inzicht in hoe je activiteit eruit zal zien en kan je ze gemakkelijk communiceren naar je medeleiding.

SPELFICHE
 Je kan de spelfiche downloaden op de pagina 'Spelen maken' op wiki.fos.be.

Wie

Vermeld hier welke groepsindeling je gebruikt en welke rol de leiding op zich neemt tijdens de activiteit.

Waar

Beschrijf het terrein waar gespeeld wordt. Eventueel maak je een schets waarop de belangrijkste punten aangeduid zijn. Denk bij dit punt ook aan eventuele afspraken die moeten gemaakt worden met de leden omtrent terreinafbakening en de (veilige) verplaatsing naar het speelterrein. Denk eraan dat het kampterrein niet hun bekende omgeving is en dat je dus nog duidelijkere afspraken moet maken dan anders.

Bezoek het kampterrein zeker een keer op voorhand! Op die manier kom je te weten waar je kan spelen, wat de mogelijkheden zijn en waar er gevaar schuilt.

Wanneer

Noteer hier de praktische gegevens zoals datum, begin- en einduur, duur van voorbereidingen en opruimen, korte chronologie van de activiteit, ... Hou er rekening mee dat je op kamp niet altijd evenveel tijd hebt om voor te bereiden en op te ruimen als tijdens een weekendactiviteit.

Waarom

In deze rubriek noteer je wat je met het spel wil bereiken (bijvoorbeeld je leden laten samenwerken om een doel te bereiken, hen een creatieve oplossing laten bedenken, zelfstandig de weg leren zoeken, ...). Je kan ook aanvinken welke elementen uit de Fundamenten in je spel aan bod komen.

Wat

Deze rubriek bestaat uit verschillende luiken. Je kan er de korte samenvatting van je verhaal of thema kwijt. Er is ook ruimte voor speltechnische gegevens zoals het spelverloop, spelregels en opdrachten en om het nodige materiaal op te lijsten.

Om het kamp minder vermoeiend te maken werk je de opdrachten, spelkaartjes, bquizvragen, ... best al volledig uit en stop je deze in een mapje bij je spelfiche.

Tips bij de uitwerking van specifieke activiteiten

Tochten, kampvuren, scoutstechnieken, nachtspelen, ... het hoort allemaal bij een kamp. Bij de organisatie ervan hou je best rekening met een aantal tips, zodat je activiteiten steeds boeiend én veilig blijven.

Op tocht

- Bereid de tocht goed voor. Plan een route in een omgeving met zo weinig mogelijk te verwachten risico's. Vermijd wegen met grote verkeersdruk, een hoge snelheidslimiet en gevaarlijke oversteekplaatsen. Zeker als je leden alleen op pad gaan, verken je de route en de gevaarlijke punten op voorhand.
- Neem altijd een EHBO-koffer mee en draag fluovestjes.
- Respecteer onderweg de regelgeving.



LEESTIP

TIP!

Je vindt de volledige regelgeving voor voetgangers en fietsers in groep op de pagina 'Veilig op tocht' op wiki.fos.be.

- Zorg voor voldoende begeleiding. Denk er goed over na of het verstandig is om je leden alleen te laten stappen, hoe lang je ze alleen kan laten, ... Als je je leden alleen laat stappen, zorg er dan voor dat ze de regelgeving kennen en er zich aan houden. Geef hen een noodnummer waarop ze jullie kunnen contacteren en voorzie een aantal controleposten, zodat je regelmatig weet waar je leden zich precies bevinden.
- Wandel 's nachts niet op openbare wegen.
- Zorg ervoor dat iedereen voldoende eten, drank en geschikte kledij mee heeft.
- Zorg ervoor dat je leden respect tonen voor de natuur, de omgeving en de buurtbewoners.
- Maak de tocht op maat van je leeftijdsgroep en hou het boeiend: zorg voor spelelementen onderweg, gebruik het kamphema, zoek naar originele tochttechnieken, ...



LEESTIPS

TIP!

- In de Techniekengids (te koop in de FOS-Shop) vind je informatie over spoortekens, visgraatdiagrammen, grote routepad, kaartlezen, ...
- In Het Tochtenboek van Chirojeugd-Vlaanderen vind je een hele reeks originele tochttechnieken.

Meerdaagse of trekkamp

Voor een meerdaagse gelden natuurlijk dezelfde aandachtspunten als voor een dagtocht: bereid de tocht goed voor, let onderweg op de veiligheid, zorg voor voldoende begeleiding en wandel 's nachts niet op openbare wegen. Let op de duur en intensiteit van de tocht. Het is niet de bedoeling om de eerste dag loodzwaar te maken en de tweede dag niet meer vooruit te kunnen van vermoeidheid.

Werken aan zelfredzaamheid is bij veel eenheden een belangrijk onderdeel van een meerdaagse. Vaak moeten leden zelf zorgen voor een maaltijd of overnachtingsplaats. Dat is op zich leerrijk, maar hou in het achterhoofd dat je als leiding steeds verantwoordelijk blijft voor je leden. Bedenk ook dat jullie waarschijnlijk niet de enigen zijn die in deze omgeving op kamp gaan. Het is erg vervelend als je als lokale bevolking twee maanden aan een stuk wordt 'lastiggevallen' door plantrekkende jeugd op zoek naar eten of een slaapplek. Bereid je kamp dus zodanig voor dat je geen enkele deurbel hoeft te laten rinkelen of maak op voorhand afspraken met de bewoners.



TIP!

TIPS

- Voorzie voldoende drank voor je leden en geef hen de tip om te zoeken naar publieke kranen (bijvoorbeeld aan kerken en kerkhoven). Controleer wel eerst even of het water drinkbaar is!
- Geef hen voldoende eten mee, breng het na, of voorzie voldoende geld om hen zelf eten te laten kopen.
- Ga bij de zoektocht naar een slaapplek bij voorkeur op zoek naar andere kampen in de buurt. Zorg ervoor dat ze tijdig een slaapplek bemachtigen, dat ze de nodige dankbaarheid tonen tegenover de gastheer/-vrouw/-groep en dat ze de plaats netjes achterlaten.
- Stel zelf je kamperrein open voor passerende takken of patrouilles/kwartieren.
- Zorg dat je leden het juiste materiaal en de juiste kledij mee hebben en dit waterdicht verpakken. Even rillen van de kou maakt de tocht uitdagend, maar als je drie dagen doorweekt moet rondlopen of op een boot zitten is het plezier er af.

Bij een kortere tocht kan op pad zijn voldoende zijn als activiteit, maar bij een meerdaagse of trekking voorzie je best extra activiteiten en spelelementen om de tocht boeiend en uitdagend te houden.

VOORBEELDEN

- Zorg voor spannende obstakels die onderweg overwonnen moeten worden, zoals een touwenparcours of een beek waar ze over moeten geraken.
- Geef een wekker en een boekje met kleine spelletjes mee op tocht. Wanneer de wekker af gaat, moet de groep stoppen op de eerstvolgende geschikte plaats en een spelletje spelen.
- Zorg voor een aantal doorlopende opdrachten. Op het einde van de tocht moet de groep bijvoorbeeld vijf mensen geïnterviewd hebben over plaatselijke legendes, 12 soorten zand verzameld hebben of een aantal dingen over elkaar te weten gekomen zijn.
- Probeer het wereldrecord sjaalbreien, tonggewichtheffen of lepel-in-evenwicht-houden op de neus te verbreken. De kans dat het lukt is klein, maar het oefenen vormt een ideale activiteit tijdens langere trein- of boottochten. Neem een kijkje op www.guinnessworldrecords.com om inspiratie op te doen.
- Zorg voor een aantal tussenstops in je tocht: een bezoekje aan het zwembad, boodschappen doen op de markt, een uurtje in de speeltuin, ...
- Zorg voor een aantal woordspelletjes en raadsels die tijdens de tocht zelf kunnen gespeeld worden.

Scoutstechnieken

Zorg ervoor dat het steeds veilig blijft:

- Het is belangrijk dat je leden goed voorbereid zijn. Besteed dus tijdens je jaarwerking genoeg tijd aan de basistechnieken, zodat je ze op kamp kan toepassen.
- Hou rekening met wat je leden kunnen en pas je activiteiten hieraan aan. Laat JVG's-Aspiranten nog geen constructies sjoeren die gewicht moeten dragen. Laat je leden pas koken op vuur, als ze ook weten hoe ze een vuur moeten onderhouden en doven.
- Maak duidelijke afspraken: waar en door wie mag er vuur gemaakt worden, wie mag hout hak-

ken en waar gebeurt dit, wie mag welk materiaal gebruiken, waar en wanneer mag dit gebruikt worden, ...?

- Laat gevaarlijk materiaal (zaag, bijl, mes, hamer, ...) nooit zomaar rondslingeren!
- Denk na over de opbouw van je terrein: plaats kookvuren in de buurt van water(toevoer) en niet te dicht bij tenten, span een hoek af waar hout mag gehakt worden, ...



TIP!

LEESTIP

In de Techniekengids (te koop in de FOS-Shop) kunnen JVG's-Aspiranten, VG's-Juniors en Seniors alles lezen over veilig omgaan met vuur en werkmateriaal, ... en leren ze hoe ze stevige sjoeringen en knopen kunnen maken.

Zorg ervoor dat het steeds leuk en afwisselend blijft. Het kan best tof zijn om op houtvuur te koken, maar het wordt een pak minder leuk als je elke kampdag opnieuw zes uur bezig bent met hout sprokkelen, vuur maken en koken. Probeer noodzakelijke activiteiten (zoals tenten opzetten, keukens bouwen, tafel sjoeren, ...) leuk te houden door bijvoorbeeld een spelelement toe te voegen of uitdagende constructies op te bouwen.

Avond- en nachtactiviteiten

Bij de organisatie van avond- en nachtactiviteiten (zoals een kampvuur, fakkeltocht, nachtspel, ...) neem je best volgende aandachtspunten in acht:

- Hou geen tochten op openbare wegen als het donker is. Let ook op bospaadjes en het kampterrein op dat er geen ongelukken kunnen gebeuren, bijvoorbeeld door putten, ravijnen, piketten, ... die in het donker niet zichtbaar zijn. Vraag toestemming aan de boswachter als je een nachtspel in het bos wil houden.
- Een kampvuur is gezellig, maar brengt ook risico's met zich mee. Kies een geschikte plaats om het vuur te maken. Een vuur maak je niet tussen de struiken, midden in het bos of net naast de tenten, maar op een open plaats. Volg in de eerste plaats de richtlijnen van de boswachter of de eigenaar van het terrein. Zorg dat je leden op een veilige afstand blijven, voorzie voldoende blusmateriaal in de onmiddellijke nabijheid van het vuur en duid een verantwoordelijke aan die ervoor zorgt dat het vuur niet te groot wordt.

- Hou rekening met de buren en de regelgeving: maak geen lawaai na 22u en controleer of het toegelaten is om een kampvuur te maken.
- Het kan erg leuk lijken om je leden te doen schrikken in het donker. Onthou wel dat het altijd de bedoeling is om hen aan te leren zich comfortabel te voelen in het donker en niet om hen angst in te boezemen of een trauma te bezorgen.

Zingeving & ceremonies

Een ceremonie is een middel om een doel te bereiken. Bedenk dus bij de uitwerking eerst waarvoor je ceremonie dient (bijvoorbeeld nieuwe leden verwelkomen, leden belonen, ze een engagement laten opnemen, het teamgevoel opkrikken, ...). Werk vervolgens je ceremonie uit in functie van dit doel en zorg dat het steeds voor iedereen leuk blijft.



LEESTIP

Op de pagina 'ceremonies' op wiki.fos.be vind je meer informatie over dit thema.

TIP!

Bezoekdag

Een bezoekdag organiseren is een uitdagende opdracht. Denk hier goed over na, want dit is het moment waarop ouders zich baseren om een oordeel te vellen over je kamp.

- Maak duidelijke afspraken met ouders, leiding en leden: het terrein niet verlaten, deelnemen aan het programma, wat met alcohol en sigaretten, ... Om verwarring te vermijden gebruik je best zoveel mogelijk de afspraken die ook tijdens de rest van het kamp gelden.
- Verwelkom de ouders met een ontvangstcomité, terwijl de leden nog bezig zijn met een activiteit. Breng leden en ouders pas samen als alle ouders er zijn.
- Voorzie een goed gevuld programma tijdens de bezoekdag, zodat iedereen bezig is. Bedenk op voorhand wat je doet met kinderen voor wie er geen bezoekers zijn!

VOORBEELDEN

- Laat elke tak een korte activiteit uitwerken voor de bezoekers.
- Organiseer een speurtocht op het kampterrein.
- Laat de takken elk een eigen bar/resto uitwerken en organiseer een sneukeltocht langs de verschillende takken.

- Sluit de dag kortdurend af. Laat alle ouders tegelijkertijd (en kort) afscheid nemen en vertrekken. Start onmiddellijk erna met een activiteit voor je leden. Zo vermijd je dat sommige ouders langer blijven hangen dan anderen en zorg je meteen voor de nodige afleiding voor leden met heimwee.
- Zorg voor een apart ploegje dat de bezoekdag voorbereidt, uitvoert en afsluit. De leiding moet immers voldoende aandacht kunnen besteden aan ouders en leden.

Regenprogramma

Het kan al eens gebeuren dat het regent op kamp, zeker als je in onze contreien je kamp opslaat. Maak daarom altijd een regenprogramma:

- Bekijk welke activiteiten je eventueel kan omwisselen/verplaatsen zonder dat dit praktische problemen oplevert of de variatie of groeps sfeer in het gedrang brengt.
- Bedenk welke activiteiten gewoon in de regen kunnen doorgaan of van welke activiteiten je eenvoudig een regenversie kan uitwerken.
- Bereid enkele specifieke regenactiviteiten voor. Kies voor activiteiten die niet te veel voorbereiding vragen, want in het beste geval heb je ze niet nodig.
- Bij een regenprogramma denken velen aan knutselen en andere rustige binnenactiviteiten. Na enkele regendagen is het evenwicht in het programma dan wel zoek. Voorzie dus gerust ook een aantal actievrije en/of buitenactiviteiten (wat zijn enkele regendruppeltjes als je toch al volhangt met allerlei viezigheid op een "hoe-vet-tiger-hoe-prettiger-dag"?). Zorg ervoor dat iedereen na de activiteit kan opwarmen en droge kledij kan aantrekken.

Vrije & dode momenten

Tijdens een kamp zijn er heel wat 'lege' momenten. Sommige daarvan zijn bewust gekozen: een pauze na het eten, een half uurtje rust na een zware tocht, ... Andere ontstaan eerder per toeval: je spel is vroeger gedaan dan gedacht, na een storm is alle leiding plots bezig met het opmeten van de schade, ...

Zo'n momenten zijn belangrijk, want ze bieden je leden de kans om uit te rusten, even alleen te zijn, zelf creatieve spelletjes te verzinnen, ... Anderzijds moet je er

wel voor zorgen dat de verveling niet toeslaat. Kinderen die zich vervelen worden namelijk al snel vervelen de kinderen, met allerlei pest- en andere problemen tot gevolg. Een goed evenwicht hiertussen ontstaat als je je leden tijdens vrije momenten prikkelt, maar niet verplicht om activiteiten te doen. Voorzie bijvoorbeeld een aparte plek en materiaal voor verschillende soorten rustige en minder rustige activiteiten.

VOORBEELDEN

- Een veld en spelmateriaal voor actieve spelen
- Een tafel met knutselkoffer of briefschrijfmateriaal
- Een partylokaal met middagfuif
- Een rustige hoek met een uitleendienst voor boekjes en gezelschapsspelen
- Een stukje bos met kampbouwkoffer
- Een klein podium met verkleedkoffer
- Een snoezeltent met discobol en cd met walvisgeluiden
- Laat iedereen een KPP (klein persoonlijk plekje) kiezen in de dichte omgeving van je kamperrein. Tijdens bepaalde vrije momenten kan je de leden toelaten om even rustig alleen op hun KPP te gaan zitten.



LEESTIP

TIP!

In het Scoutsmapartikel 'Pesten' vind je concrete tips om pestgedrag te vermijden of er gepast op te reageren.

Programmeer geen **kleine spelen** als middagvullende activiteit. Bewaar ze om vrije en dode momenten op te vullen, zo voorkom je een overaanbod aan kleine spelen. Voorzie een lijst met kleine spelletjes, want als je vermoeid bent is de creativiteit snel zoek. Verwerk het kampthema in de kleine spelletjes, zo blijft het origineel.

Verdeel de taken

De uitwerking van al die activiteiten neemt heel wat tijd in beslag. Je kan ervoor kiezen om alle activiteiten samen uit te werken of om de taken volledig te verdelen. Activiteiten samen uitwerken zorgt voor meer inbreng en creativiteit. De taken volledig verdelen heeft dan weer als voordeel dat je snel en efficiënt kan werken.

Duid voor elke activiteit een verantwoordelijke aan en bepaal de verdere taakverdeling. Zorg dat iedereen op tijd weet voor welke activiteiten ze verantwoordelijk zijn, bij welke activiteiten ze helpen en wat van hen verwacht wordt. Zo kan iedereen zich aan de deadlines houden.

Vergunningen, materiaal, reserveringen, ...

De uitwerking van je programma vereist niet alleen een brok inhoudelijke voorbereiding, vaak moet je ook aan een aantal praktische zaken denken.

Sommige activiteiten vereisen een **toelating**, bijvoorbeeld de toelating van een boswachter voor bepaalde activiteiten in zijn beheersgebied en de toelating om een kampvuur te mogen maken. De kampverantwoordelijke kan je hier bij helpen.

Voor een aantal activiteiten zal je **materiaal** moeten aankopen, huren of lenen:

- Is er materiaal dat moet aangevraagd worden bij provinciale/stedelijke uitleendiensten?
- Moet er materiaal aangekocht/gemaakt worden? Wie doet dit? Wanneer?
- Maak afspraken met andere takken die ook materiaal nodig hebben.
- Hou rekening met het beschikbare budget! Als iedereen zomaar aankopen begint te doen, is je kampbudget snel op.
- Kies voor duurzaam materiaal dat je na het kamp ook nog voor andere activiteiten kan gebruiken.

Voor sommige activiteiten zal je tijdig moeten **reserveren**. Zo zal je misschien busplaatsen moeten reserveren als je met een grote groep naar het verderop gelegen dorp wil, of zal je een begeleider moeten reserveren als je wil gaan klimmen.



LEESTIP

TIP!

Je vindt meer informatie over bosvergunningen, kampvuurtoelatingen, materiaaluitendiensten, ... op wiki.fos.be.

4 Draaiboek

Nu je alles goed hebt voorbereid en uitgewerkt, verzamel je best alle voorbereidingen in een kampdraaiboek. Zo'n draaiboek beschrijft gedetailleerd het volledige verloop van het kamp: wat zal er gebeuren, wie heeft welke taken, welk materiaal is er noodzakelijk? In het draaiboek verzamel je dus alle informatie die voor leiding, fouriers en andere betrokkenen tijdens het kamp belangrijk is.

Waarom

De voordelen van een kampdraaiboek:

- Alle leiding, fouriers, stammers, ... zijn betrokken en goed op de hoogte van alle belangrijke kampinformatie.
- Je kamp verloopt er extra vlotjes door. Een goed draaiboek zorgt voor een rustige sfeer, omdat elke leid(st)er weet wat er te gebeuren staat en wat zijn/haar taak is.
- Het kamp is voor iedereen minder vermoeiend als je programma al voor het kamp goed in elkaar zit en de voorbereidingen tijdens het kamp snel terug te vinden zijn.
- Door al je voorbereidingen uitgebreid op papier te zetten, kan je aantonen dat je het kamp goed voorbereid hebt en zo voldoe je meteen aan de organisatieplicht.

ORGANISATIEPLICHT

De organisatieplicht houdt in dat je als leiding de wettelijke verplichting hebt om zoveel mogelijk gevaren te voorzien en uit te sluiten. Dit betekent dat je wettelijk verplicht bent om bij de voorbereiding van elke activiteit voldoende aandacht te hebben voor mogelijke ri-

sico's en dat je concrete voorzorgen neemt om gevaar te voorkomen.

Vorm & inhoud

Hoe je het draaiboek precies opstelt, hangt af van de gewoontes binnen de eenheid en je persoonlijke voorkeur. Puzzel, knip en plak tot je draaiboek het ideale werkinstrument geworden is. Hou er rekening mee dat niet alleen jij, maar ook je medeleiding, kampverantwoordelijke, ... aan de slag moet kunnen met het draaiboek.



TIP!

- Stop alles samen in een (ring)map. Losse papieren raken op een kamp heel snel verloren.
- Als je een inhoudsopgave en paginanummers voorziet, kan je je draaiboek steeds weer makkelijk terug samenstellen.
- Neem een reservedraaiboek mee! Regen, moddergevechten of slordigheid ... op kamp zijn er mogelijkheden genoeg om je draaiboek kwijt te raken of onleesbaar te maken.
- Maak spiekbriefjes op borstzakformaat met daarop de essentiële informatie. Zo hoef je niet steeds te bladeren in het grote draaiboek.

Overzicht programma

Maak een overzichtelijk schema van het volledige kampprogramma. Dit schema geeft jou (en je medeleiding, kampverantwoordelijke, fouriers, ...) in één oogopslag een overzicht van wat er te gebeuren staat. Noteer hierop enkele noodzakelijke elementen: locatie van de activiteit, het uur van opstaan en slapen, uren van de maaltijden, activiteiten, corveetaken, ...

	zaterdag datum	zondag datum	maandag datum	dinsdag datum	woensdag datum
7u30	Opstaan leid(st)ers				
8u-8u30	Opstaan leden en ochtendroutine				
8u30-9u	Ontbijt				
9u-9u30	Vetrek aan het lokaal	Corvee - Nest geel	Corvee - Nest rood	Corvee - Nest groen	...
9u30-12u	Busrit	Themaspel @terrein 1	Dagtrip @dorp	Boomhut bouwen @bos	...
12u-13u	Aankomst	Middagmaal	Lunchpakket	Middagmaal	...

Je kan dit schema eventueel ook omzetten in een kampbord met een overzicht voor de leden: wie heeft er corvee, wie heeft er kamp- of botenwacht, wie zijn de winnaars van de sportdag, ...

Dag- & spelfiches

Maak per dag een volledig overzicht, met daarin bijvoorbeeld:

- de activiteiten voor die dag, uitgewerkt in spelfiches;
- uitgeschreven thematoneeltjes;
- taakverdeling voor de leiding (wie maakt de leden wakker, wie zet het materiaal voor de middagactiviteit klaar, ...);
- corveetaken (welk nest wast af, welke patrouille ruimt het terrein op, ...)
- ...



TIP!

- Maak mapjes per dag of activiteit. Op die manier kan je aan het begin van de dag of activiteit het mapje uit de ringmap nemen om mee te nemen en het achteraf weer terugstoppen.
- Maak mapjes of enveloppen met je spelmateriaal (leventjes, spelkaartjes, ...). Zo heb je al je spelmaterial bij de hand en hoef je 's avonds op kamp geen voorbereidingen meer te maken.

Andere documenten

Daarnaast vul je het draaiboek best aan met volgende handige documenten:

- regenprogramma;
- lijst met kleine spelletjes voor dode momenten;
- lijst met 101 opdrachten voor als je op het laatste moment nog een spel moet bedenken;
- regels en afspraken;
- materiaallijst;
- kaartje met noodnummers voor als je op tocht gaat;
- kampbrief/boekje dat je uitgedeeld hebt aan leden en ouders;
- verjaardagen van leden en leiding, maar bijvoorbeeld ook van BV's of Bob Marley (een onverwachts verjaardagsfeestje is altijd leuk);



TIP!

- LEESTIP**
- Naast het draaiboek met alle programmatails heb je natuurlijk ook een map nodig met alle administratieve gegevens: deelnemerslijsten,

medische fiches, vergunningen, ... Lees er alles over op de pagina 'Kampadministratie' op wiki.fos.be.

Recycleer

Gooi je draaiboek niet weg als je kamp gedaan is. Hou het bij voor een volgende keer, geef het door aan de volgende leidingsploeg of zet het op de FOSwiki. Je draaiboek kan een hulp zijn voor anderen bij het plannen van hun kamp.

5

Uitvoering & evaluatie

Flexibiliteit

Ga flexibel om met je kampprogramma. Afhankelijk van het weer of het energiepeil van leden en leiding kan het al eens nodig zijn om activiteiten aan te passen of om te wisselen. Het zou ook jammer zijn om een spontaan ontstaan spel bruusk te onderbreken omdat er iets anders op het programma staat. Het belangrijkste is dat iedereen zich amuseert en dat je op het einde een evenwichtig programma aangeboden hebt.



Begeleiding

De kampsfeer wordt voor een groot deel bepaald door je houding als leiding:



- Doe zelf enthousiast mee met de activiteiten.
- Voorzie ook tijdens vrije & dode momenten voldoende **toezicht**. Verlies jonge leden nooit uit het oog, maar laat ook oudere leden niet té lang alleen. Ten eerste ben je verplicht om toezicht te voorzien. Ten tweede is het belangrijk om aanwezig en aanspreekbaar te zijn voor je leden, zodat ze bij je terecht kunnen met problemen of gewoon voor een gezellige babbel. Spreek onderling goed af wie wanneer bij de leden blijft, zodat iedere leid(st)er ook een pauze kan nemen.
- Begeleid de alledaagse activiteiten, zoals koken, afwassen en het terrein opruimen. Dit zijn momenten waarop de groep op een spontane manier met elkaar omgaat en dat loopt niet altijd van een leien dakje.





Evaluëren



Evalueer het kampprogramma tijdens en na het kamp. De evaluatie doe je het best met iedereen die met het programma te maken heeft: leden en leiding, maar bijvoorbeeld ook de kookploeg, de andere takken en de kampverantwoordelijke.



Evalueer zowel het activiteitenaanbod als de organisatie van de activiteiten. Enkele richtvragen:



- 
- 
- Welke activiteiten sloegen aan bij de leden en welke niet?
 - Waarom sloegen bepaalde activiteiten wel aan en andere niet?
 - Zou de activiteit beter geslaagd zijn op een ander terrein, ander tijdstip, andere leeftijds categorie, betere inkleding, ...?










LEESTIP

TIP!

Op de pagina 'evalueren' op wiki.fos.be vind je meer informatie over dit thema.








Op die manier kan je lijstjes maken met activiteiten die je wil herhalen (in een ander kleedje uiteraard!), activiteiten die je beter schrappt en activiteiten die je moet aanpassen. Die lijstjes vormen een ideaal vertrekpunt voor je kampprogramma van volgend jaar. Vergeet ze dus niet op het juiste moment weer boven te halen of door te geven aan je opvolgers.





Bronnen

- Chirojeugd Vlaanderen vzw. Het Bivakboek, 2004.
 - KSJ-KSA-VKSJ nationaal. Op kamp, 2004.
 - Les Scouts asbl. Farde de camp, 2008.
 - Scouts et Guides Pluralistes de Belgique asbl. Passeport Camp, 2004.
 - wiki.fos.be
 - www.respectopkamp.be
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Colofon

Een realisatie van JaHoe!?, met dank aan TRAVO.

Met steun van de Vlaamse Gemeenschap



Verantwoordelijke uitgever:

FOS Open Scouting vzw

Hannes De Reu

Kortrijksesteenweg 639, 9000 Gent

www.fosopenscouting.be

© 2012, herwerkte druk 2018 FOS Open Scouting