

Installatiegids Verkenners SMHG



Inleiding

“Scouting” is het Engelse woord voor “Verkennen” waarschijnlijk wist je dat al. Er zijn aantal verschillende soorten scouts. Zo heb je waterscouts, luchtscouts, ruiterscouts, de blauwe vogels en de landscouts.

De programma’s van de verschillende scouts wisselen nogal. De landscouts doen veel activiteiten op het land, de luchtscouts zijn meer met vliegen bezig.

De waterscouts zijn weer het meest actief op en rond het water. Kortom er is voor iedereen wat wils, voor gehandicapten zijn speciale groepen de zogenaamde “Blauwe vogels”.

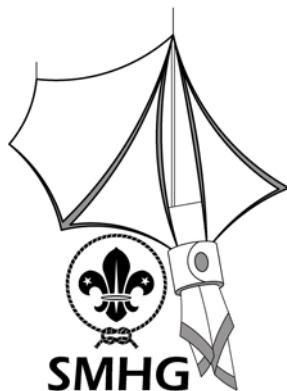
Scoutinggroep Sint Maarten Hildegard is een “landsscouting” groep dat wil niet zeggen dat we niks met water doen. In tegendeel, we maken ook zelf vloten omeen sloot over te steken of een vlotterrace te houden.

Eén ding hebben de land-, lucht-, en waterscouts gemeen, ze trekken er allemaal op uit om nieuwe dingen te ontdekken en SAMEN avonturen te beleven.

In de installatiegids staan de dingen die je nodig hebt bij de installatie. Ook staan er wat wetenswaardigheden in die allemaal te maken hebben met scouting.

Je mag het boekje houden zodat je er nog eens in kunt bladeren na je installatie.

De leiding van de Verkenners wenst jou een hele fijne en leerzame tijd toe bij de Verkenners



Installatie

Je hebt inmiddels al een paar opkomsten meegekeken bij de Verkenners en binnenkort is het dan zover je wordt geïnstalleerd en dan hoor je echt bij de Verkenners. De installatie is een feestelijke gebeurtenis, maar ook een plechtige. Je gaat een belofte doen en je moet de verkennerwet kennen. De belofte en de wet staan hieronder.

Tijdens de installatie vraagt de hopman of je bereid bent om de 'belofte' af te leggen. In die belofte, beloof je om je aan de spelregels van Scouting te houden. Deze 'spelregels' worden nog een verder uitgelegd in de Verkennerwet. Tijdens het afleggen van de belofte maak je met je rechterhand het saluut (wordt verderop uitgelegd), je linkerhand leg je op de vlag die voor je wordt gehouden. Wanneer je de belofte en de wet hebt afgelegd ben je één van de 28 miljoen scouts op de wereld uit 216 landen. Vervolgens zal de leiding de verschillende insignes op je uniform spelden en soms vragen we zelfs aan jou wat een bepaald insigne betekent.

Belofte

Ik beloof mijn best te doen
(met de hulp van God*)
een goede verkenner te zijn
Iedereen te helpen waar ik kan
en mij te houden aan de
Verkennerwet
Jullie kunnen op mij rekenen

* Deze zin hoef je niet te gebruiken, maar omdat scouting een organisatie is met vele geloven mag het uiteraard wel

Verkennerwet

Een verkenner trekt er samen met de anderen op uit om de wereld om zich heen te ontdekken en deze meer leefbaar te maken.
Hij is eerlijk, trouw en houdt vol
Hij is spaarzaam, sober en heeft zorg voor de natuur
Hij respecteert zichzelf en de anderen

Het uniform

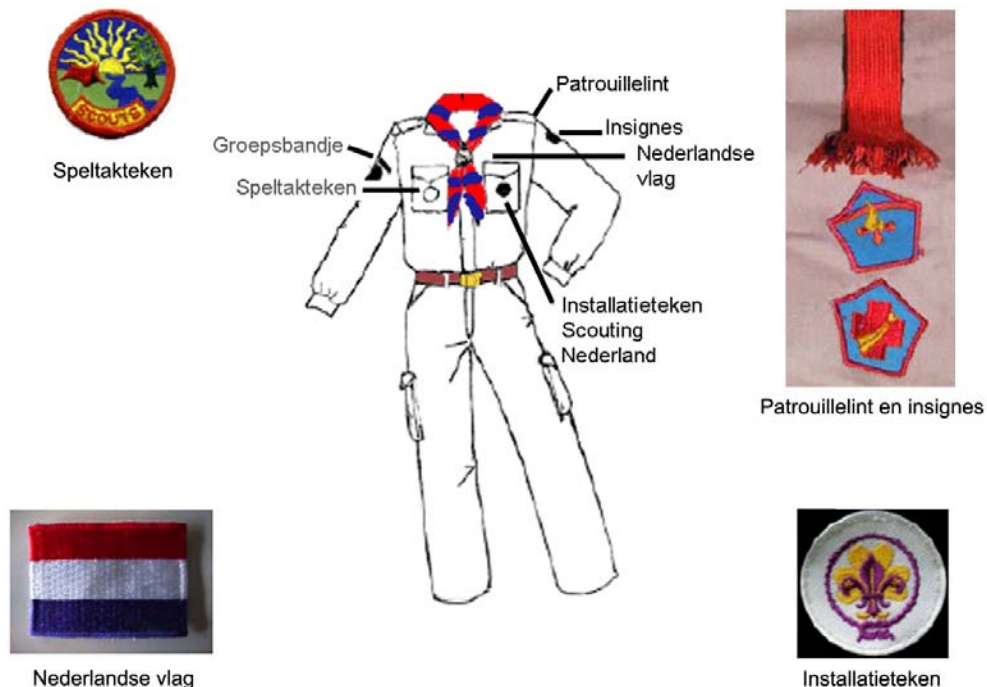
Vrijwel alle leden van Scouting Nederland dragen een uniform. Een uniform om te laten zien dat wij met zijn allen bij elkaar horen en met z'n allen het spel van Scouting spelen. Toch zijn er wel verschillen in de uniformen. Vooral in de kleur is dat verschil goed zichtbaar. Bij de Verkenners dragen we beige overhemden.

Het uniform heb je iedere opkomst of weekend of kamp aan. Nu is het wel zo dat we op kamp alleen bij speciale activiteiten het uniform dragen (bijvoorbeeld bij de opening en bij de hike). Ook bij opkomsten mag je soms je uniform uit doen. Het belangrijkste is misschien wel dat je je uniform netjes houdt. Het is het visitekaartje van jezelf, de SMHG en van Scouting in het algemeen.

Wat hoort waar?

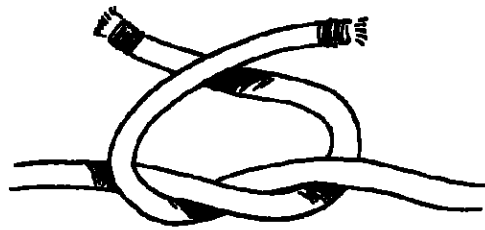
Er zitten een hoop insignes op je uniform, hieronder kun je zien welk insigne waar moet.

- Een groepsdas + dasring om je nek.
- Het installatie teken met scouting Nederland vignet op de linkerborstzak.
- Het speltak teken op de rechter borstzak.
- Het groepsnaambandje op de rechtermouw.
- Een Nederlands vlaggetje boven de linker borstzak.
- Fluitekoord om de rechtermouw.
- Kaderlinten langs de linker borstzak voor de PL en APL.
- Vlietstreek insigne boven de linker borstzak.

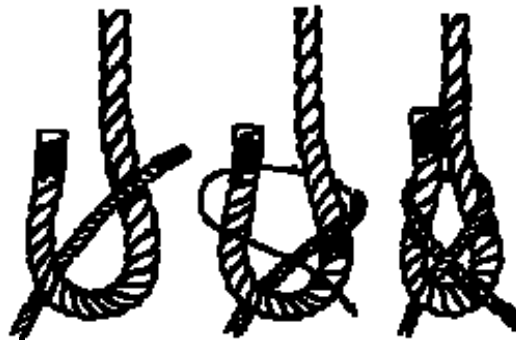


Knopen

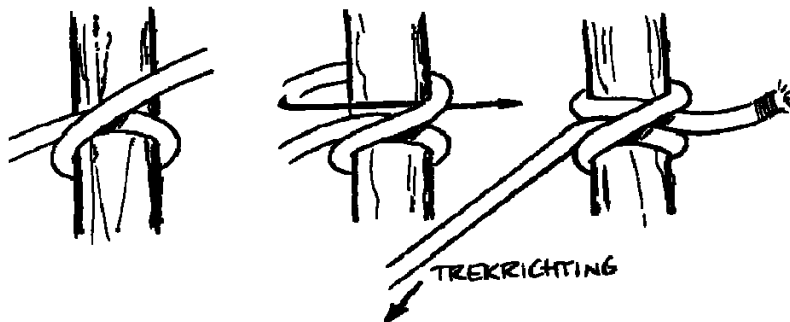
Bij de verkenners ga je ook leren knopen en pionieren. Op kamp moet je je eigen keuken en kamp opbouwen en dat doe je met houten palen en touw. Je moet natuurlijk wel weten hoe dat moet. Bij de installatie moet je drie simpele knopen maken om te laten zien dat je al kent. Dat zijn de platte knoop, de schootsteek en de mastworp. Hieronder zie je plaatjes van de knopen.



De platte knoop



De schootsteek



De mastworp

Betekenis van het scouting logo

Je hebt het vast al eens gezien, het logo van scouting Nederland. Je weet alleen nog niet wat het betekent. Het logo bestaat uit een aantal verschillende symbolen. De lelie is van de internationale jongensorganisatie en de drie bladen stellen de drie punten van de belofte voor. De kompasnaald in het midden wijst ons de weg. De twee vijfpuntige sterren zijn het symbool voor de tien punten van de scoutwet en de twee vlammetjes onder de lelie staan voor naastenliefde. Het koord met de platte knoop geeft aan dat scouting een wereld omvattende organisatie is. Het



klaverblad is van de internationale meisjesorganisatie. De drie bladen stellen eveneens de drie punten van de belofte voor.

De geschiedenis van scouting

Scouting in Nederland bestaat al sinds 1910, over twee jaar bestaan we dus 100 jaar! Scouting komt eigenlijk uit Groot-Brittannië en is bedacht door Sir Robert Baden Powel. Baden Powel werd op 22 februari 1857 in Londen geboren. Toen hij 19 was ging hij bij het leger en heeft voor het Britse leger in India en Zuid-Afrika gezeten. In Afrika zag hij stammen die elkaar de linkerhand gaven als blijk van vriendschap. In 1903 keert hij terug naar Groot-Brittannië waar hij een aantal boeken schrijft over "Scouting" bedoelt voor de verkenners in het leger. Veel jonge jongens vonden zijn boeken geweldig en neemt Baden Powell de proef op de som en houdt met 21 jongens een kamp op Brownsea-Island aan de Engelse Zuidkust, dat was in augustus 1907, de scoutingbeweging is een feit. In september 1909 is er een grote rally van scouts en er komen maar liefst 11000 opdagen. Ook komen er een aantal meisjesgroepen met zelfgemaakte uniformen, nu wordt ook de meisjespadvindsters opgericht. Ook worden de zeeverkenner in 1909 opgericht.

In 1911-12 reist Baden Powel de wereld rond om overal scoutinggroepen op te richten. In 1920 is de eerste wereld jamboree, deze wordt nog steeds elke vier jaar georganiseerd.

In Nederland komen er allerlei scoutingverenigingen die in 1973 samen Scouting Nederland vormen. Zo ontstaat een jeugdvereniging van 100.000 leden. In Leusden staat het landelijk bureau scouting Nederland waar alle landelijke activiteiten georganiseerd worden zoals de HIT en de LSW.

Speciale gebruiken

Je begrijpt wel dat zo'n grote wereldorganisatie als scouting heel wat bijzondere gebruiken kent. Bevers, Esta's, Kabouter, Welpen, Gidsen, Verkenner, Explorers, Stam, leiders en leidsters van over de hele wereld geven elkaar bij het begroeten de linkerhand als teken van vriendschap en welkom.

Waarom een linkerhand zul je je misschien afvragen, dit gebruik heeft Baden-Powell (de oprichter van scouting) gezien toen hij voor het eerst bij een indianenstam op bezoek was. Toen hij aan het opperhoofd vroeg waarom zij elkaar de linkerhand gaven kwam de uitleg; De linkerhand zit het dichtst bij je hart en in je linkerhand draag je geen wapen.

We geven elkaar niet alleen de linker hand, we kennen ook nog een speciale manier van groeten, namelijk het saluut. De tekening geeft aan hoe dat in z'n werk gaat.

De drie vingers geven de drie delen van de belofte aan. De duim die over de pink wordt gelegd symboliseert de sterke die de zwakke beschermt. Bij het saluut houdt je je hand tegen je hoofd aan, als je geen uniform aan hebt dan houdt je hem naast je hoofd. Wij als Verkenner gebruiken het saluut bij de installatie (als teken van eenheid). Daarnaast salueren wij bij het hijsen van de vlag. Twee verkenner salueren dan voor de Hopman voor het hijsen van de vlag. Zodra de vlag in top hangt salueren zij nogmaals maar dan naar de vlag.



Zo houd je je hand bij het saluut.

Openen en sluiten

Een troepbijeenkomst begint en eindigt meestal met het hijsen of strijken van de vlag, daarom volgt nu een korte instructie over het hijsen en strijken hiervan.

De opening

De troep staat in een carré voor de vlaggenmast. De vlag is al bevestigd aan de vlaggenmast maar is nog gestreken (beneden).

Als iedereen klaarstaat voor de vlag controleert de leiding of iedereen er is en of iedereen zijn uniform netjes aan heeft. Vervolgens zegt de hopman: "Troep houding". Je moet dan in de houding gaan staan, met je benen naast elkaar en je armen langs je lichaam. Daarna volgt het vlag hijsen. De hopman vraagt twee verkenners die tijdens de opkomst de vlaggenwacht hebben.

Als je de vlaggenwacht bent betekent dit dat je de opening doet, de sluiting en na afloop de vlag strijkt en helpt met het opruimen van de spelmateriaal.

Deze twee Verkenners lopen naar voren en salueren voor de Hopman.

Vervolgens lopen zij door naar de vlag en hijsen deze.

Het hijsen van de vlag gaat ook op een vaste manier. Eén Verkenner legt de vlag op zijn schouder en houdt het touw dat aan de onderkant is strak. De andere Verkenner trekt de vlag omhoog door middel van het andere touw. Uiteraard moet degene die het touw strak houdt er wel voor zorgen dat de vlag omhoog kan en dus niet met zijn hele gewicht eraan gaan hangen.

Tijdens het hijsen van de vlag vraag de Hopman aan de troep om te salueren naar de vlag; "Troep saluut". Zodra de vlag gehesen is zegt de Hopman "Saluut af". De twee Verkenners die de vlag hebben gehesen doen twee passen achteruit en salueren naar de vlag, ze zeggen de verkennerwet en kunnen ze terug naar hun patrouille.

Na de opening begint de opkomst.

Sluiten

Bij de sluiting wordt de vlag gestreken door de vlaggenwacht en vervolgens netjes opgevouwen. De leiding zal nog wat mededelingen doen en dan wensen we elkaar een "Goed spoor".

Het spelen in patrouille of troep

De patrouille

Een patrouille bestaat meestal uit ongeveer 4/5. Vaak trek je er samen de andere patrouilleleden op uit om dingen te ontdekken en spannende dingen te beleven. Enkele voorbeelden hiervan zijn het lopen van een hike (lange wandeltocht) en het bouwen van een vlot om daar met zijn allen mee te gaan varen.

De patrouille is een (h)echte vriendenclub. Samen maak je plannen en verdeel je de taken.

Binnen de patrouille is een bepaalde indeling gemaakt. Net zoals bij de Welpen of Esta's is er iemand die de leiding heeft voor een stel of nest. Bij de Verkenners noemen we dat Patrouille en daarom hebben we een patrouilleleider (P.L.) en assistent patrouilleleider (A.P.L.). De P.L. is verantwoordelijk voor wat er in de patrouille gebeurt. Hij is ervoor verantwoordelijk dat iedereen het naar zijn zin heeft en houdt dus met iedereen rekening bij zijn besluiten. De P.L. is dus eigenlijk de baas, MAAR een P.L. die alles in zijn eentje beslist is even fout bezig als een patrouille die alles door zijn P.L. laat beslissen. Jullie moeten samen plezier maken en taken eerlijk verdelen.



Zoals je misschien wel merkt is samenwerken heel belangrijk om een activiteit tot een goed einde te brengen. Het resultaat dat jullie behalen is voor het

grootste deel afhankelijk van jullie onderlinge samenwerking. Iedereen houdt dus rekening met elkaars kwaliteiten.



Als jij de oplossing denkt te hebben voor een probleem mag je dat uiteraard altijd met je patrouillegenoten bespreken maar houdt er rekening mee dat jouw ideeën niet altijd uitgevoerd zullen worden.

De troep

Jouw patrouille vormt samen met de andere patrouilles een troep. Het is leuk om samen één grote activiteit, een tocht of spel te ondernemen. Ook is er vaak iets te vieren. Op deze manier leer je alle andere Verkenners uit de patrouilles ook kennen. Jij bent toch ook benieuwd waarom hun vlot sneller vaart dan dat van jullie, zij zijn weer benieuwd waarom bij jullie het eten niet aanbrandt en bij hun wel.



De leiding

Zoals je natuurlijk allang weet bestaat een troep niet alleen uit Verkenners. De leiding (bij de Verkenners Hopman en Vaandrighs genoemd) hoort er ook bij. Het hele team van Hopman en Vaandrighs zal jullie vaak met raad en daad helpen om problemen op te lossen. Zij bedenken vaak ook het programma en organiseren weekenden en zomerkampen.

Bij de Verkenners is de Hopman te herkennen aan de groene linten. De Vaandrighs dragen rode linten. De Hopman is een soort P.L. van de leiding en samen met zijn "patrouille" zorgt hij ervoor dat jij/jullie het naar je zin hebben.

