

Methodieken en werkvormen
*Programma voorbereiden -
Werken in thema, voor beverleiding*



Maker: E. van der Zalm

Datum van productie: september 2018, aangepast december 2023

Kwalificatiekaart:

Programma voorbereiden - Ik kan een programma maken op basis van het spelthema van de speltak.

Leeftijd: Bevers Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 6-10 personen Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

Door een spel in gesprek gaan met beverleiding hoe ze met de spelfiguren in thema kunnen werken.

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

Programma voorbereiden - Werken-in-thema-voor-beverleiding

Lotto

Thema ; het werken in thema



Nodig 4 basiskaarten
4 x 6 losse kaartjes
Speluitleg
Groot vel
Pennen
Memogeeltjes (grote)

Basisregels zijn als volgt

- Iedereen krijgt een basiskaart.
- De losse kaartjes liggen op een stapel en om de beurt pakken de deelnemers het bovenste kaartjes.
- Bekijk eerst het kaartje. Vertel wat er op staat.
- Degene die het kaartje omdraait geeft zijn mening of vertelt zijn ervaring met dit onderwerp. Een van de andere deelnemers schrijft het in het kort op een memogeeltje en plakt dit op het grote vel.
- Bij wie hoort het kaart op de basiskaart ?
- Ook deze deelnemer vertelt zijn ervaring met dit onderwerp of geeft zijn mening. Dit schrijft hij in het kort op een memogeeltje en plakt dit op het grote vel.
- Leg het kaartje op de goede basiskaart
- De volgende deelnemer mag een los kaartje van de stapel pakken



Keet gaat helpen bij een hele nieuwe bevergroep. Gewapend met het beverkompas en een bak verf gaat ze op pad. Het lokaal moet immers tof versiert om de fantasie van de bevers goed te prikkelen. Hoe ziet jouw lokaal eruit, wat zou je graag nog willen



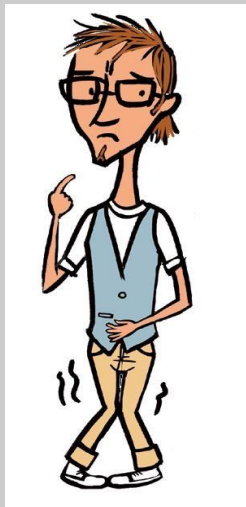
Fleur wil graag toneel spelen. Maar hoe kies je nu het goede karakter. Hoe ben jij gekomen aan je themanaam? Vond je hem gewoon mooi klinken of heb je ook goed naar de beschrijving van het themafiguur gekeken. Als je geen naam gebruikt wie zou je dan willen/kunnen zijn.



Identiteit is een lastig thema heeft Noa wel gemerkt. Niet voor de bevers maar wel voor de leiding. Toch valt het volgens Noa wel mee. Bedenk twee dingen die volgens jou opvallen aan je. Niet zeggen hoor. Nu ga je tegenover iemand anders staan en vertel je elkaar twee dingen die je opvallen aan de andere persoon. Zijn het dezelfde dingen of ziet iemand anders jouw op 'n andere manier.



Stanley is niet zo van het stil zitten, het liefst is hij de hele dag bezig met z'n handen. Als hij bij Noa in de kussen krijgt hij wiebelbillen en moet iets gaan doen. Noa weet dat hij beter kan luisteren als hij bezig is. Die ene bever die ook echt niet stil kan zitten. Hoe zorg je dat hij alles hoort en mee kan doen?



Steven vindt dat het bij de bevers maar een saaie boel is. Elke week hetzelfde tikspel en een beetje plakken en knippen. Je kunt het thema gebruiken om varia te brengen in je activiteiten. Een tik spel is snel aangepast aan een thema. Spelen jullie regelmatig verschillende spelen?



Noa is dol op lezen, ze heeft alle verhalen uit het kompas en de bevergids al uit. Elke dag kijkt ze in de brievenbus of er al een nieuw scouting magazine met een nieuw verhaal binnen is. Gebruik jij de verhalen uit de boeken?



Tijd om op reis te gaan. Sterre zet een rij stoelen neer en vraagt alle bevers in te stappen in haar trein, ze gaat naar de dierentuin. Fantasie is een groot goed. Bevers stikken van de fantasie en kunnen soms best een beetje doordraven. Zo wil er een bever perse naar de efteling en niet naar de dierentuin. Hoe ga je hier mee om



Veilig en gezond is haar ding, als ze op pad gaat met de bevers heeft ze in haar tas een presentielijst zitten met wie er allemaal zijn en hun thuisgegevens. Hoe is dat bij jullie geregeld?



Plof doet weer eens een proef en natuurlijk gaat het mis. Een harde knal, veel rook en het brandalarm. Nemen jullie in je jaarprogramma ook een brandoefening op en moet dit altijd bij plof gebeuren?



Rebbel gaat op kamp en stapt uit Hotsjietonia, zij gaat naar het circus of beleeft avonturen met de indianen. Als je op kamp gaat met je bevers gaan je spelfiguren dan mee of speel je een heel ander thema zonder hotsjietonia figuren. Zo ja hoe doe je dit dan met je evt bevernamen.



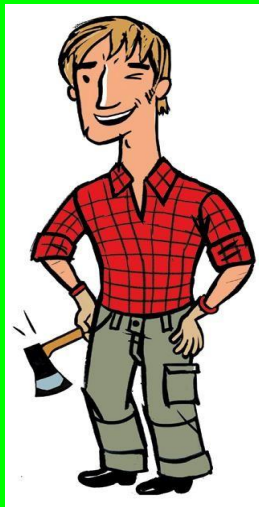
Bever zingen bij de opening en de sluiting een lied, daar is Fleur dol op. Toch zou ze graag vaker zingen met de bevers. Welke liedjes zingen jullie en hoe passen ze in het thema.



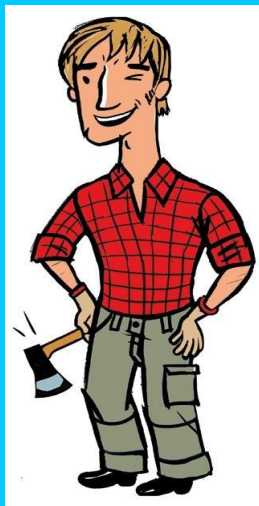
Tijdens haar reizen komt sterre bij een bevergroep die ook in hotsjietonia spelen maar daar wonen hele andere mensen. Spelen jullie ook met het "nieuwe" thema. Zo ja bevalt het, en zo nee, waarom ben je niet overgestapt?



Als Noa binnenkomt, is Sterre net een heel druk spel aan het spelen. Daar heeft ze nu net geen zin in. Wat vindt jij er van; als een bever geen zin heeft moet hij dan toch mee spelen?



Bas stoere kerel waar iedereen in Hotsjietonia veel ontzag voor heeft. Wie wil er nou niet Bas zijn?
Gebruiken jullie in je leidingteam de namen van de spelfiguren of je eigen naam?
Schrijf op waarom jullie hiervoor gekozen hebben en of je het nu nog steeds handig vindt



Spelen in thema en groter groeien dat houdt bas bezig. Hoe leer je de bevers de goede dingen, zonder de schoolmeester uit te hangen. Is die doorlopende leerlijn iets nieuws of zit die al jaren in je thema verweven.



Keet wil wel eens iets anders maar weet niet wat. Bij Scouting Nederland heb je verschillende middelen om je te helpen bij het maken van een tof programma. Zoals... .. ?



Plof vraagt zich af of het werken in thema bij de bevers nu wel zo'n goed idee is. Schrijf 2 voors en 2 tegens op en plak ze op het bord.



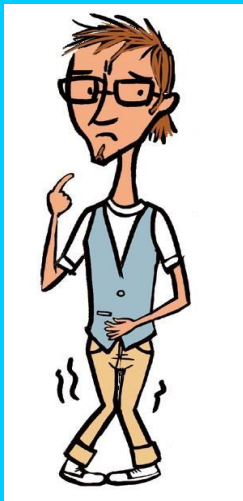
Fleur kan op toneel zijn wie ze maar wil, hoedje op en ze is de koningin. Als je een themafiguur gebruikt tijdens je opkomsten vind je dan dat iemand verkleed binnen moet komen wandelen of kan je bv ook een poster ophangen met daarop het spelfiguur??



Na een heel lang gesprek met Sterre wil Rebel wel eens wat meer zien van de wereld dan alleen het Hotsjietonia bos. Kan je met Rebel Internationaal op pad?



Sommige bevers zijn al 7 en gaan naar de welpen. Stanley bouwt een brug zodat ze de rivier over kunnen naar de jungle. Hij hoopt maar dat de bevers voldoende geleerd hebben om zich te redden in de jungle. Gelukkig hebben ze pas samen een kijkje genomen bij de welpen. Hoe begeleiden jullie de bevers die overgaan



Groeien door iets te beleven is de gedachte achter het Hotsjietonia thema. Maar Steven is de "bangerik" hoe kunnen bevers daar nu iets van leren?



Keet heeft een opstandige bui en wil liever Marleen of Jonneke heten. Als je als leiding al een hele poos Keet bent kan het maar zo zijn dat je wel eens een poos Rozemarijn wilt zijn. Kan je als leiding ook van naam veranderen??
Wat vindt je hiervan en hoe zou je het aanpakken. Heeft iemand dit gedaan
Schrijf het op!



Stanley wil mini pionieren met bamboe en elastiekjes, maar vandaag zou rozemarijn haar dag zijn. Kan je met rozemarijn ook pionieren en wat zou je dan kunnen maken.



**Spelen in thema, lekker op kamp en dan een super spannend griezel thema, die ene nacht niet kunnen slapen wat maakt het uit!
Hoe spannend kun je het maken?**