

Methodieken en werkvormen

Kamp en programma voorbereiden
– Draaiboek



Maker: Scouting Nederland , Organisatie van een kamp “Handleiding voor de trainer”

Functie: -

Datum van productie: SA1.0 – aangepast oktober 2023

Leeftijd: Algemeen

Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: Subgroep van 4-8 personen.

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Wat zit er in een draaiboek? Hoe is hij opgesteld? Neem draaiboeken mee en leg hem naast de hand-out. Is alles verwerkt in je draaiboek? Wat mis je nog? Welke tips neem jij mee van een draaiboek van een andere deelnemer?

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.

Hand-Out draaiboek

De voordelen van een kampdraaiboek:

- Alle leiding, kookstaf, materiaalmeesters en alle anderen 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 leidinggevende weet wat er te gebeuren staat en wat zijn 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, kun je (indien nodig) aantonen dat je het kamp goed voorbereid hebt.

Hoe je het draaiboek precies opstelt, hangt af van de gewoontes binnen je speltak en je persoonlijke voorkeur. Puzzel, knip en plak tot je draaiboek het ideale werkinstrument geworden is. Houd er rekening mee dat niet alleen jij, maar ook je medeleidinggevenden en de kookstaf aan de slag moeten kunnen met het draaiboek.

Net zoals voor je wekelijkse opkomsten maak je voor elke kamp een draaiboek. Het draaiboek bevat vijf elementen (ofwel de vijf W's), namelijk 'wat', 'wie', 'waar', 'wanneer' en 'waarom'. Als je op deze vragen een antwoord geeft, krijg je al gauw inzicht in hoe je activiteit eruit zal zien en kun je ze gemakkelijk communiceren naar je medeleiding.

Wat

Dit is een korte beschrijving van wat je gaat doen. Je kunt er de korte samenvatting van je verhaal of thema kwijt. Er is ook ruimte voor speltechnische gegevens zoals het spelverloop, de spelregels en opdrachten en om het nodige materiaal aan te geven. Om het kamp minder vermoeiend te maken, werk je de opdrachten, spelkaartjes of quizvragen bij voorkeur volledig uit en stop je deze in een mapje bij je draaiboek.

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 gemaakt moeten worden met de leden over de 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.

Wanneer

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

Waarom

Natuurlijk doe je dingen die jij en de jeugdleden leuk vinden, maar het is goed om na te denken over de meerwaarde van een activiteit. Wat wil je bereiken? Het kan zijn dat je ze iets wilt leren, maar het kan ook zijn dat ze bij een bepaalde activiteit hun energie kwijt kunnen of er juist wat rustiger van worden.

Daarom noteer je wat je met het spel wilt bereiken (bijvoorbeeld je leden laten samenwerken om een doel te bereiken, hen een creatieve oplossing laten bedenken, zelfstandig de weg leren zoeken, etc.).

Je kunt ook aanvinken welke activiteitengebieden in je programma aan bod komen.