

Methodieken en werkvormen

Module Programma op kamp - "Avondspel"



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 23 december 2015

Module Programma op kamp

Leeftijd: (bege)leiding bevers, welpen, scouts en explorers

Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 3 à 4 personen

Locatie: Binnen

Korte inhoud:

De deelnemers gaan in een subgroepje een geheel nieuw avondspel bedenken.

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.

Nieuw avondspel (30 minuten)

Uitleg: De deelnemers gaan in een subgroepje een geheel nieuw avondspel bedenken

Voorbeeld:

Pak een basis idee	(Lingo)
Geef het een renfactor	(Letters halen op verschillende plekken)
Geef een moeilijkheidsgraad aan de renfactor	(Lettervreeters)
Geef het spel een denk-/groepsfactor	(Woord vormen)
Geef ze een extra doel	(Bal uit bak halen)
Zorg voor de zichtbaarheidsfactor	(Grote ballen en mega Lingo-kaart)
Zorg voor de haalbaarheid van de winfactor	(Lingo!)

Loop het spel door vanuit je deelnemers

- Hoeveel kunnen ze bij elkaar rennen?
- Is de moeilijkheidsgraad niet te groot?
- Is de denkfactor motiverend genoeg?
- Is de doelfactor voldoende keren haalbaar?
- Is de winfactor voor alle groepen even groot?
- Is het mogelijk om tijdens het spel aanpassingen te doen?

Opdracht: Bedenk met een groepje van 3 tot 4 personen een origineel en nieuw avondspel, waarbij je de randvoorwaarden zelf mag bepalen:

- Hoeveel deelnemers?
- Soort omgeving.
- Tijdstip.
- Soort deelnemers (leeftijd, conditie, motivatie).
- Thema.

Nabespreking: Presenteer het spel in 1 minuut aan de andere groepjes.