

Methodieken en werkvormen

*Modulé 5: Activiteitenwensen en spelideeën -
“Het scoreformulier”*



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 4 maart 2015

Module 5 Activiteitenwensen en spelideeën

Leeftijd: Alle leeftijden

Duur: 20 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4 à 6 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Het doel van deze werkvorm is deelnemers inzicht laten te krijgen van het belang van programmeren met jeugdleden en dit te koppelen aan de spelvisie.

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.

Het scoreformulier

Stap 1:

Op een scoreformulier maakt elke cursist kenbaar op welke wijze programma's gemaakt worden en wat de inbreng van de jeugdleden hierbij is.

Bijvoorbeeld:

	Per week	Per 2 weken	Per maand	Per 3 maanden	Nooit
Wij maken programma					
Wij evalueren het programma					
Wij evalueren met de jeugdleden					

Mijn invloed op het programma is	0%	<input type="text"/>	100%
De invloed van de andere teamleden is	0%	<input type="text"/>	100%
De invloed van de jeugdleden is	0%	<input type="text"/>	100%
De invloed van de jeugdleden ontstaat door:			
• Vragen die zij stellen	0%	<input type="text"/>	100%
• Vragen die wij stellen	0%	<input type="text"/>	100%
• Troepraad	0%	<input type="text"/>	100%
• Spelvormen om ideeën te krijgen	0%	<input type="text"/>	100%
• Stemmen	0%	<input type="text"/>	100%
• Wat gaan we doen-methode	0%	<input type="text"/>	100%
• Een subgroepje verzorgt een programmaonderdeel	0%	<input type="text"/>	100%
• Anders, namelijk ...	0%	<input type="text"/>	100%

Plaats bij iedere vraag een kruisje op de schaal.

Stap 2:

Breng de scores van de hele groep in kaart. Bijvoorbeeld door hand opsteken, tellen en totalen op de flap noteren. De trainer geeft een korte toelichting bij het belang van het programmeren met jeugdleden, gekoppeld aan de spelvisie.

Stap 3:

In subgroepjes steeds vijf minuten een kort spel doen door een trainer-roulatiesysteem. De aangeboden activiteiten geven aan op welke manieren de inbreng van de jeugdleden vorm kan krijgen. Steeds staat