

Methodieken en werkvormen

Module 5b – Activiteitenwensen en spelideeën (explorers, roverscouts) – “Handleiding voor de trainer”



Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Beschrijving	4
2.1	Brainstormen	4
2.2	Jeugdparticipatie	4
2.3	Leeswijzer	4
3	Achtergrondinformatie	5
3.1	Algemeen	5
3.2	Doel en inhoud van deze module	5
3.3	Stap 1. Ideeën verzamelen	6
3.3.1	Hoe kom je aan ideeën?	6
3.3.2	Brainstormtechnieken	7
3.3.3	Associatiespelen	8
3.3.4	Brainstormen met jongeren	11
3.4	Stap 2. Keuzes maken	12
3.4.1	Uitgangspunten keuzes	12
3.4.2	Opnieuw brainstormen	12
3.4.3	Woorden vertalen naar programma's	13
3.4.4	Het combineren van ideeën	13
3.4.5	Spelsoorten	13
3.4.6	De spelconstructie	13
3.4.7	Spelkeuze	14
3.4.8	Activiteiten kiezen samen met jongeren	14
3.5	Activiteitenwensen bij jongeren	14
3.5.1	Waarom programmeren met jongeren?	14
3.5.2	Ontplooiing en ontwikkeling van het individu	15
3.5.3	Zelfstandigheid	15
3.5.4	De rol van de begeleider en adviseur	15
3.5.5	Sociale en emotionele veiligheid	15
4	Kwalificatiekaart	17
5	Werkvormen	18
5.1	Kenmerken van een goed programma	18
5.2	Programmeercyclus	19
5.3	Ideeën genereren	19
5.4	Ideeën kiezen	20
5.5	Jongerenparticipatie	20
6	Draaiboek	23
7	Materiaal	25
8	Toetsing	26
8.1	Toetscriteria	26
8.2	Uitleg toetsvorm	26
8.3	Antwoordmodel/beoordelingsformulier	26

1 Inleiding

Module 5b: Activiteitenwensen en spelideeën is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Begeleider explorers of adviseur roverscouts. De module is in eerste instantie geschreven voor trainers; dit komt voornamelijk naar voren in de methodieken. De achtergrond is zo geschreven dat deze voor een leidinggevende goed leesbaar is.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de competenties, kennis en vaardigheden verder uitgewerkt. Hierin staat ook welke aanvullende competenties voor welke speltakken gelden. De kwalificatiekaarten en de toelichting zijn te downloaden van de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl).

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen en spelideeën eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit door een toetsing worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen en spelideeën de bijbehorende achtergrondinformatie en voorbeelden van de werkvormen die je kunt gebruiken.

Deze module is samengesteld op basis van het *Explorer-* en *Roverscoutsgids* en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Verder is gebruik gemaakt van trainingsmateriaal van Scouting Limburg. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. Ook de trainers die meegewerkt hebben aan de ontwikkelweekenden en de trainers, praktijkbegeleiders en de spelspecialisten die hebben meegelezen met het concept, willen we hiervoor bedanken.

2 Beschrijving

Deze module is slechts één van de manieren om je deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen en spelideeën eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit bijvoorbeeld door een toetsing door de praktijkbegeleider worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor de twee onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen. Deze twee onderdelen van de deelkwalificatie Activiteitenwensen en spelideeën zijn:

- Brainstormen.
- Jeugdparticipatie.

2.1 Brainstormen

In het blok Brainstormen wordt aandacht besteed aan de eerste twee stappen van de programmeercirkel: ideeën verzamelen en uitkiezen. Hoe kom je tot leuke originele ideeën voor het programma?

2.2 Jeugdparticipatie

In het blok Jeugdparticipatie wordt ingezoomd op de het zelf bedenken, plannen, uitvoeren en evalueren van activiteiten door de jongeren zelf. Explorers en roverscouts hebben een grote verantwoordelijkheid voor de eigen speltak. Als begeleider of adviseur is het belangrijk daar over na te denken en niet te snel de touwtjes in de handen te nemen.

2.3 Leeswijzer

In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie (hoofdstuk 3) die nodig is voor het geven van deze module. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 staat een draaiboek van deze module met in hoofdstuk 7 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 staat een methode beschreven om de inhoud van de module in de training te toetsen.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Algemeen

In de modules 5, 6 en 11 komen de 7 stappen van de programmeercyclus aan bod. In deze module wordt stilgestaan bij de eerste twee stappen: ideeën verzamelen en een keuze maken. In *Module 6: Programmeren* volgen de stappen 3 tot en met 6 (plannen, uitwerken, uitvoeren en afronden) en in *Module 11: Evalueren*, volgt de laatste stap. Dit kan een reden zijn deze drie modules samen te smeden tot één module, waarbij de gehele programmeercyclus wordt doorlopen.



De twee onderdelen van deze deelkwalificatie zijn Brainstormtechnieken en Jeugdparticipatie. Deze module gaat dus over het opdoen van spelideeën en het betrekken van de jeugdleden bij het samenstellen van het programma en programmeren. In deze module vind je voor de twee onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen.

In deze module lees je de achtergrondinformatie die nodig is voor het geven van deze module. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 staat een draaiboek van deze module met in hoofdstuk 7 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 staat een methode beschreven om de inhoud van de module te toetsen.

3.2 Doel en inhoud van deze module

Na het doorlopen van *Module 5: Activiteitenwensen en spelideeën* kun je stap 1 en 2 van de programmeercyclus toepassen. Daarnaast ben je in staat om jongeren op hun eigen niveau inbreng in het programma te laten geven.

Stap 1: Ideeën verzamelen

Verschillende manieren noemen om spelideeën op te doen. Hieronder valt het totale scala van ideeënbronnen, dus naast Scoutinghulpmiddelen ook niet-Scoutingspecifieke bronnen, de media en brainstormtechnieken, zoals mindmap, moderatie en associatie. Hierbij gaat het om het opdoen van ideeën voor spelen en activiteiten door de jongeren zelf.

- Bij het verzinnen en uitwerken van een spel het gebruik van het kompas, spelmannen en algemene spelboeken demonstreren.
- De deelnemer is in staat de benodigde informatie op te zoeken in de voor de leeftijdsgroep bestemde Scoutinguitgaven, alsmede een aantal andere relevante niet-Scoutinguitgaven.
- De deelnemer kan van ten minste twee spelen naar keuze, één nieuw spelidee uitwerken.



Onder een nieuw spelidee wordt een niet-bestaand spel, dan wel een nieuwe variatie op een bestaand spel verstaan.

- De deelnemer kan meerdere spelsoorten noemen en kiest er daarvan twee voor de uitwerking van twee spelideeën. Er zijn verschillende indelingen naar spelsoort mogelijk, bijvoorbeeld naar omgeving, spelersgedrag, materiaal, etc.

Stap 2: Keuzes maken

- De deelnemer kan benoemen met welke factoren bij de keuze van een spel rekening moet worden gehouden. Onder factoren worden verstaan: spelaanbod (thema, activiteitengebieden, gangbare groepsvormen), de groep (leeftijd, samenstelling, vaardigheid, grootte, spanningsboog, etc.), omgeving en accommodatie, tijd, materialen, eigen mogelijkheden spelleiders.

Jeugdparticipatie:

- De deelnemer kan concreet aangeven hoe de inbreng van de jeugdleden gestalte kan krijgen bij het programma, en wat de rol van (bege)leiding is. De jongeren voeren, uitgaande van het principe van zelfbestuur, alle stappen van de programmeercyclus zelf uit.
- Verschillende methodes hanteren om jongeren te stimuleren nieuwe programma-ideeën te bedenken.
- Twee manieren aangeven hoe de inbreng van jongeren bij het programmeren kan worden vergroot.

3.3 Stap 1. Ideeën verzamelen

3.3.1 Hoe kom je aan ideeën?

De vraag lijkt zo eenvoudig, maar een antwoord is niet zomaar gegeven. Er zijn veel manieren om aan programma-ideeën te komen én vaak realiseren de deelnemers zich nauwelijks hoe ze dit doen. Het is zinvol deze vraag aan de orde te stellen. Elk spelteam heeft haar eigen werkwijze, en de nieuwe leider wordt daar snel vertrouwd mee gemaakt.

Op de vraag “Hoe doen jullie het?” zal snel het antwoord volgen “Nou gewoon ...”, zonder te beseffen hoe de dingen daadwerkelijk zijn gelopen. Door te weten hoe je aan ideeën komt, ontdekt de leiding welke strategieën gebruikt kunnen worden. Hoe hier in het team én de groep mee wordt omgegaan. Het is waardevol om met een aantal nieuwe manieren kennis te maken.

Een aantal voorbeelden om op ideeën te komen:

- Iets dat je zelf al eens hebt gedaan.
- Iets waarover je hebt gehoord van vrienden, kennissen, tijdens trainingen van de regio, op school, op je werk, van radio, tv of internet.
- Iets dat je zelf graag zou willen doen: je droomt er bijvoorbeeld al jaren van om nu een berg te beklimmen.
- Met elkaar gekke fantasieën en ideeën spuien, waarvan uiteindelijk een fractie overblijft, bijvoorbeeld een 'moordweekend'.
- Via materiaal dat bij de groep voorhanden is: in de kast vind je bijvoorbeeld een oud emailleersetje. Je kunt verschillende materialen met elkaar combineren of je kunt alle verschillende speelmogelijkheden zoeken van één soort materiaal.
- Naar je eigen lijf kijken: wat kun je allemaal doen met die lichaamsdelen?
- Naar de omgeving kijken: een spannend bos, een ruim speelveld, een stadsplein.

- Je leest iets in een boek, tijdschrift of iets dergelijks. Lekker rondkijken bij de bibliotheek kan je op veel ideeën brengen.
- Zelf iets te gaan doen wat je nog nooit hebt gedaan, bijvoorbeeld een improvisatievoorstelling in een klein theater bezoeken. Het brengt je wellicht op allerlei ideeën.
- Kijk goed en luister goed. Door de actualiteit kun je enorm geïnspireerd worden. Pak een krant en verzin zoveel mogelijk dingen naar aanleiding van zowel de inhoud als de vorm en vormgeving van het blad.
- In logboeken kijken naar succesnummers of een klassieker uit de oude doos te halen.
- Allerlei associatiespelen en brainstormtechnieken. Spelletjes en technieken die je op een leuke manier dwingen net even anders te kijken en te denken dan je gewend bent. Creatief denken, levert leuke dingen op. In de volgende paragraaf wordt hier dieper op ingegaan.

Je kunt ook gebruikmaken van verschillende hulpmiddelen:

- Scouting: gidsen, kompassen, spelmappen, progressiematrix, regiospelen, oude logboeken, Scoutingverhalenboeken, *Scouts Info*, de website, de activiteitenbank. etc.
- Internet: spelbanken in het algemeen of spelbanken van andere jeugdverenigingen (bijvoorbeeld Scouts en Gidsen Vlaanderen, Jong Nederland of de Vlaamse Chiro).
- Spelenboeken, activiteitenboeken, verhalenbundels, handenarbeidboeken, etc. Ga naar de bibliotheek.
- Tijdschriften, kranten en weekbladen. Denk ook aan tijdschriften die speciaal worden gemaakt voor kinderen en jongeren.
- Tv-programma's: *Jeugdjournaal*, *Klokhuis*, kinderprogramma's, actualiteitenrubrieken, talkshows.
- Radio: muziek, items.

Tip voor de trainer: het is belangrijk om tijdens de training met het gebruik van minder voor de hand liggende bronnen te oefenen.

3.3.2 Brainstormtechnieken

Er zijn allerlei associatiespelen en brainstormtechnieken. Spelletjes en technieken die je op een leuke manier dwingen net even anders te kijken en te denken dan je gewend bent. Creatief denken levert vaak leuke ideeën op.

Natuurlijk kun je gewoon beginnen met een leeg blad papier en er lekker op los brainstormen. Dit heeft als voordeel dat je tot nieuwe en originele programma's komt en niet terugvalt op wat al eerder is gedaan. In deze paragraaf wordt een aantal uitgangspunten om te brainstormen op een rij gezet.

In the mood!

Je zit alleen thuis of met je groepje te zuchten boven het blanco blad. De ideeën willen maar niet komen. Was je maar wat creatiever... Maar met creativiteit heeft het vaak niets te maken.

Meestal breng je jezelf in nesten. Je wilt te snel te concreet spelletjes bedenken of je breekt je eigen ideeën of die van anderen af. Zo creëer je zelf een sfeer waarin creativiteit geen kans krijgt. Maar hoe krijg je dan wel de juiste stemming? Om creatief te denken, moet je ontspannen zijn. Aan het einde van een opkomst ben je meestal 'moe' en 'op'. Activiteiten verzinnen wordt dan een echte opgave. Niet zo ideaal dus.

Neem de tijd

Als je te snel te concreet wilt zijn, zet je jezelf vast. Neem een omweggetje door gewoon wat te brainstormen ('associëren', zie paragraaf 3.3.3), door wat te kletsen en gezellig te doen. Zoek ook veel verschillende mogelijkheden. Je moet het denken als het ware 'open stellen'. Stel vragen als: wat kunnen we doen, waar doet dit thema ons aan denken, welk materiaal kunnen we gebruiken? Het lijkt tijdverlies, maar dat is het niet. Je gaat er sneller en meer ontspannen van denken, in plaats van minutenlang te zitten piekeren over een opdracht. Je krijgt op deze manier veel meer ideeën waar je later uit kunt kiezen.

Gek doen doet geen pijn

Durf hardop te fantaseren, durf er zomaar iets uit te flappen, durf gekke dingen te denken, etc. Soms wil je alleen maar iets zeggen als het écht goed is, maar zo houd je heel wat geniale invallen tegen. Ook al zeg je iets stoms, jouw idee kan iemand anders op een zeer goed idee brengen. Durf ook eens een routine te doorbreken! Wat als de schat eens niet wordt gevonden en de prinses liever ontvoerd blijft?

JA, dat doen we!

Als je ideeën verzamelt, spreek dan af dat je elkaars ideeën niet bekritiseert. Stel je oordeel uit, ook non-verbaal. Maak iemands ideeën nooit belachelijk. Pas als alle ideeën opgeschreven zijn, kun je kritiek geven en de beste ideeën kiezen.

Mensen die hun eigen ideeën té fantastisch vinden, kunnen de sfeer verpesten als ze teveel aan het woord komen. Probeer eens om je eigen ideeën aan de kant te zetten, goed te luisteren naar de anderen en ideeën te zoeken die verder bouwen op wat iemand anders zegt. In een fijne groep waar mensen open staan voor elkaars mening krijg je veel meer creatieve ideeën.

Wat je erin stopt, komt er ook uit

Hoe meer ervaring je hebt, hoe meer je weet over een bepaald thema, hoe meer mogelijkheden je zult zien. Misschien moet je af en toe iets opzoeken over een thema. Een strip lezen of googelen?

Verzamel veel inspiratie. Je kunt van je leidinglokaal een 'inspirerende' plaats maken met foto's, prenten, materiaal, boeken, voorbeelden, etc.

3.3.3 Associatiespelen

Er zijn allerlei spelletjes en werkvormen om op ideeën te komen. Activiteiten die zowel in het team als met de jeugdleden kunnen worden gebruikt om samen het programma op te stellen!

Associatiespelen zijn werkvormen waarmee je allerlei ideeën op een rijtje krijgt. De ideeën kunnen complete programmasuggesties zijn, maar ook losse kreten, woorden, en gekke, onmogelijke invallen. Het is belangrijk om bij het associëren niets weg te gooien (of in te slikken). Schrijf alles op wat je te binnen schiet. Juist die invallen zijn vaak de sleutels om een prachtige combinatie te maken!

Associatiespelen worden ondernomen in kleine subgroepjes (drie tot vijf personen is ideaal). De ideeën worden in de volgende fase wat gerubriceerd en vervolgens gebruikt voor het opstellen van het programma.

Spinassociatie

Schrijf een woord op een groot vel. Iedereen schrijft hieromheen woorden die bij hen opkomen. Op deze manier komen er allerlei woorden op het vel te staan. Door woorden te combineren, kun je dikwijls allerlei activiteiten opschrijven. Gebruik alleen zelfstandige naamwoorden, dan vermijd je de valkuil van direct concrete programma's opschrijven.

Mindmap

Een mindmap is een grafisch schema (of een informatieboom), dat vertrekt van een centraal onderwerp en daaraan bijzaken en verwante concepten koppelt. Een mindmap zou bij het studeren helpen details van hoofdzaken te onderscheiden en informatie logisch te ordenen in het geheugen. Concreet noteer je bij een mindmap het centrale onderwerp in het midden en worden daar omheen verbindingen toegevoegd. Door op een consequente manier de structuur aan te geven, zou het geheugen na het bestuderen van de mindmap achteraf de betreffende informatie gemakkelijker moeten kunnen reproduceren. Deze methode zou ook gebruikt kunnen worden om meer gemotiveerd aan het ideeën verzamelen te beginnen, doordat je de benodigde informatie op voorhand op een effectieve manier zou opslaan in je geheugen.

Letterprikken

Prik een letter uit de krant en schrijf zoveel mogelijk zelfstandige naamwoorden op die met dezelfde letter beginnen.

Domino

Elke speler krijgt vijf blanco domino-kaartjes. Op elk kaartje wordt een willekeurig woord geschreven. Daarna worden de kaarten geschud en weer uitgedeeld. Iedereen schrijft nu ook in het tweede vak zomaar een woord. Weer worden de kaarten geschud en verdeeld. Nu wordt echter het dominospel gespeeld, waarbij je telkens moet motiveren waarom je een bepaald woord aanlegt.

Balgooien

Gooi een bal over in de kring, kies steeds een ander (dus ga niet het rijtje af). Terwijl je de bal weggooit, moet je een woord noemen. Als je de bal vangt, herhaal je het woord waarmee de bal werd aangegooit, en gooi je hem met een ander woord weer door. Eén speler noteert de genoemde woorden.

Foto's

Iedereen knipt een foto uit een tijdschrift en plakt deze op een vel A4. De vellen gaan rouleren onder de groepsleden. Iedereen schrijft op elk vel de eerste woorden die hem of haar te binnen schieten. Hierbij mag je je ook laten beïnvloeden door de woorden die er al staan.

Waaier

Begin met twee associaties bij een woord. Bij deze nieuwe woorden bedenk je weer twee nieuwe woorden, etc.

Voorwerpen

Iedereen krijgt een voorwerp en verzint hiervoor verschillende andere toepassingen. Deze opdracht kun je wat sturen door een situatie aan te geven, bijvoorbeeld: waarvoor zou een olifant het voorwerp kunnen gebruiken? Het voorwerp is gevonden in de reuzenflat, wat zouden ze er daar mee moeten?

Een minuut

Noem met de stopwatch erbij in één minuut zoveel mogelijk woorden rond een gegeven woord. Houd een wedstrijdje. Ondertussen wordt dit opgenomen of schrijven groepsleden de woorden op.

Woorden breien

Geef een startwoord, de volgende speler noemt vervolgens een woord dat begint met de laatste letter van het eerste woord, zodat een hele reeks ontstaat.

Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden:

- De woorden moeten steeds geassocieerd worden met het startwoord.

- De woorden moeten geassocieerd worden met het voorgaande woord.
- Van twee woorden naar één woord, bijvoorbeeld: bloem en water doen me denken aan cake of waterlelie.

Deze werkvorm kan natuurlijk ook op papier worden uitgevoerd. Bijvoorbeeld kampvuur: liedjes, Top50, hit, tikkertje, getikt, gekkenhuis, gek doen, plezier hebben.

Woordenspelen

Vanuit de letters van het startwoord allerlei woorden noemen die met dezelfde letters beginnen. Om de beurt een woord zeggen met de volgende letter van het alfabet (dominomethode), bijvoorbeeld: huis – snorkel – leeuw.

Pim-pam-pet

Een soort alfabet-methode. Draai aan het Pim-pam-pet-wiel, en verzin met de letter die voorkomt een spel(idee), activiteit, woord, etc. Later kun je de lijst uitwerken naar concrete programmasuggesties.

Stille wand

Hang een vel papier op, er staat één startwoord in het midden. Vervolgens schrijft iedereen zijn invallen op papier zonder dat hierbij gesproken wordt. Natuurlijk mag je wel op elkaars woorden reageren, maar dan alleen op papier.

Variatie: schrijf geen startwoord op, maar laat bepaalde muziek horen en laat de mensen daarop reageren. Kies spannende muziekfragmenten. Het is leuk om een aantal verschillende muzieksoorten te laten horen, gebruik steeds een ander vel papier.

Rondschrijfmethode

Iemand begint met het omschrijven van een woord, de volgende associeert hierop door en vouwt het eerste woord weg. Het briefje wordt op deze wijze steeds doorgegeven. Tot slot vouw je het vel open.

Lijnenspel

Ga in kleine groepjes rond een flap zitten. Iedereen krijgt een alcoholstift. Om de beurt trekt iedereen willekeurig een streep of een krul en je probeert iedere keer iets anders te doen. Ga zo door tot heel je blad vol staat met lijnen. Probeer dan voorwerpen, mensen, gebouwen, etc. te herkennen in het lijnenspel. Brainstorm verder op basis van dat lijnenspel.

Veronderstellingen doorbreken

Kies nu één of meerdere woorden uit die je wel leuk vindt om iets mee te doen. Schrijf alle vanzelfsprekendheden op en stel jezelf de vraag: wat als dat ene woord er niet zou zijn? Je kunt hierbij denken aan woorden als subtropisch eiland (warm, cocktails, water, strand, palmbomen). Dit leidt misschien tot de activiteit: wat doen mensen met slecht weer op een subtropisch eiland (douchen, naar het casino gaan, was binnen halen, cocktails drinken aan de bar, paraplu's verkopen, naar dia's kijken, naar de film gaan, museum bezoeken, kaartjes schrijven, etc.). Misschien brengt het je inspiratie voor een regenachtige dag.

Verwijderen

Iedereen doet zijn of haar ogen dicht tijdens dit gedeelte.

Situatie: Iedereen neemt een concreet idee in gedachten.

Toevoegen: Dan moeten ze 'iets' toevoegen aan deze situatie.

Aanpassen: Dan moeten ze 'iets' aanpassen aan de gevormde situatie.

Maximaliseren: Dan moeten ze 'iets' maximaliseren in de gevormde situatie.

Minimaliseren: Dan moeten ze 'iets' minimaliseren in de gevormde situatie.

Elimineren: Dan moeten ze 'iets' elimineren in de gevormde situatie.

Omkeren: Dan moeten ze 'iets' omkeren in de gevormde situatie.

Bijvoorbeeld: je groep tieners is een groep wereldreizigers, in een tropisch land worden ze gebeten door een mysterieus insect, ze moeten dringend naar huis, maar daarvoor moeten ze langs een aantal douaneposten.

Toevoegen: Ze moeten een zwaar zieke vervoeren met een draagberrie.

Aanpassen: Het zijn archeologen à la Indiana Jones.

Maximaliseren: We spelen dat het zeer warm is, het wordt een regenwoud.

Minimaliseren: Ze spelen in kleine groepjes, los van elkaar (iets droppingachtigs).

Elimineren: De douaneposten gaan eruit.

Omkeren: Ze moeten naar een tempel om zich te laten bijten door een mysterieus insect om zo het eeuwige leven te krijgen.

Geforceerd verband

Som enkele dieren op, kies een dier, benoem twaalf kenmerken van het dier en bedenk een nieuw spel vanuit die kenmerken.

Bijvoorbeeld: bij papegaai denk je aan: kooi, snavel, pluimen, nootjes, kuif, spreken, vloeken, zaad, mest, piraat, luid, amazone.

Daaruit bedenk je het volgende spel: de jeugdleden spelen groepjes indianen en Spanjaarden die de tempel als eerste willen bereiken, als de Spanjaarden een indiaan kunnen vangen, komt die in een kooi terecht.

Improvisatieoefening

De groep wordt verdeeld in kleinere groepjes van maximaal vijf personen. Zorg voor een schoenendoos met daarin een groot aantal kleine voorwerpen: een autootje, een pen, een bril, een veer, een munt, een elastiek, een zakdoek, etc. Iedereen krijgt een willekeurig voorwerp uitgereikt.

Opdracht: vertel iets over jezelf (waarheid) met het voorwerp als uitgangspunt. Vervolgopdracht: vertel iets over jezelf (verzonnen) met het voorwerp als uitgangspunt. Vat alle verhalen samen in een paar woorden. Kijk of er inspiratie inziet voor één of meerdere activiteiten.

3.3.4 Brainstormen met jongeren

De brainstormtechnieken zoals die in de voorgaande paragrafen zijn beschreven, zijn op zich goed te gebruiken om samen met explorers en roverscouts tot leuke nieuwe programma-ideeën te komen. Er is wel een aantal zaken waar je als begeleiding of adviseur wat extra aandacht aan moet besteden.

Allereerst is de sfeer tijdens een brainstormsessie belangrijk. Het mag zeker niet te formeel zijn, de jongeren moeten zich vrij voelen om te roepen of op te schrijven wat in hen op komt. Maar je moet er ook voor waken dat het niet doorslaat de andere kant op en dat het teveel een geintje wordt.

Begin met één methodiek die je een paar keer herhaalt, zodat alle jongeren gevoel krijgen bij het idee van brainstormen. Een stille wand of Pim-pam-pet is daarvoor geschikt, omdat er structuur in zit. Bij een stille wand wordt niet gepraat, dus dat neemt al veel onrust weg. Pim-pam-pet geeft door het draaien structuur. Dat kun je vergroten door iedereen om de beurt iets te laten zeggen.

Wanneer alle jongeren deze ene methodiek begrijpen, kun je er nog twee of drie aan het assortiment toevoegen, zodat het brainstormen ook geen herhaling van zetten wordt. Beperk het aantal methodieken dat je gebruikt, anders bestaat de kans dat sommigen afhaken.

Waarschijnlijk zal er iemand als 'gespreksleider' op moeten treden. Het is natuurlijk het mooiste wanneer de voorzitter deze rol op zich kan nemen. Als een voorzitter dit (nog) niet kan, is het



belangrijk deze rol (deels) over te nemen. Je bent bezig met het maken van een langetermijnplanning, dus het is ook wel belangrijk dat er uiteindelijk een kwalitatief goed programma uitrolt.

3.4 Stap 2. Keuzes maken

3.4.1 Uitgangspunten keuzes

Een heel blad met woorden is natuurlijk nog geen uitgewerkte activiteit. Je hebt een concreet idee nodig. Hoe ga je verder? In deze paragraaf maken we de stap van een losse kreet naar een programma-idee. De vervolgstap, het programma voor de hele opkomst opstellen, wordt verder uitgewerkt in *Module 6: Programmeren*.

Wanneer je uit ideeën een programma gaat kiezen, houd dan rekening met de progressie van de jongeren en zorg voor een afwisselend programma. Ook is het belangrijk dat het programma aansluit bij de wensen en interesses van de jongeren. Scouting staat immers voor uitdaging, voor de jongeren maar ook voor jou als begeleider of adviseur! Wanneer hier geen rekening mee wordt gehouden, valt de uitdaging weg en is er voor jongeren geen reden om te blijven. Daarnaast blijft in het achterhoofd de vraag Is dit nog wel Scouting?

Omdat de explorers en roverscouts zelf ideeën gaan kiezen, kun je als begeleider of adviseur minder sturen wat er uit gaat komen. Geef de jongeren daarom enkele handvatten om te zorgen voor een afwisselend programma. Zo kun je bijvoorbeeld als uitgangspunt meegeven dat alle activiteitengebieden aan bod moeten komen en dat je niet twee weken na elkaar hetzelfde activiteitengebied kunt gebruiken. Door gebruik te maken van de brainstormmethodieken voorkom je tevens dat je een standaard lijstje krijgt van programma's die je elke drie maanden weer doet. Een dropping, primitief koken, een avondspel, een keertje zwemmen of naar sportzaal is natuurlijk best leuk, maar als dat elke drie maanden terugkomt, zit er geen uitdaging meer in het programma.

In de praktijk betekent progressie dat de jeugdleden steeds meer zelfstandigheid krijgen, niet alleen bij de overgang van de ene naar de andere speltak, maar ook binnen een speltak. Voor begeleider of adviseur betekent dit steeds een stapje terug doen.

Hoe kan daar in het programma rekening mee worden gehouden?

- Combineren van programma's.
- Werken met thema's.
- Werken met de activiteitengebieden.
- Gebruik maken van de progressiematrix.
- Werken met insignes.
- Werken met subgroepen/zelfbestuur

3.4.2 Opnieuw brainstormen

Je hebt nog geen concreet idee en je weet niet welke soort activiteit je zult uitwerken. Dan loont het de moeite om er niet meteen aan te beginnen, maar eerst opnieuw te brainstormen rond dat concrete idee. Het is belangrijk om in deze fase weer 'vrij' te denken. Anders word je te snel te concreet en laat je veel leuke speelkansen liggen. Geen paniek, de tijd die je nu 'verliest' win je later terug, omdat de verdere uitwerking vlotter verloopt.

3.4.3 *Woorden vertalen naar programma's*

Je hebt nu een blad met allemaal woorden erop. Het ene woord is al bruikbaar dan het andere. Probeer nu zinnen te maken met 'spelen' of met 'doen'. Probeer de woorden te vertalen naar concrete speelactiviteiten. Dingen die je echt ziet gebeuren, hoe concreter hoe beter.

3.4.4 *Het combineren van ideeën*

Eén van de belangrijkste manieren om op nieuwe ideeën te komen, is door verschillende elementen met elkaar te verbinden. Door een verband te zoeken tussen twee dingen die ogenschijnlijk niets met elkaar te maken hebben, ontstaat er iets nieuws.

Enige vaardigheid in dit combineren moet de leider wel hebben, zowel voor het bedenken van thema's en het ontwerpen van nieuwe spelen, als voor het verzinnen van activiteiten en het samenstellen van complete kampprogramma's.

In de meeste spelletjes en activiteiten kun je de volgende 'spelelementen' terugvinden:

- Terrein.
- Materiaal.
- Groepsindeling.
- Spelregels of spelafspraken: doel van het spel, wat moet je doen om dat doel te bereiken, welke beperkingen heb je, hoe moet je voortbewegen?

Door aan één of meerdere spelelementen te sleutelen, krijg je een nieuw spelletje of een nieuwe activiteit. Je kunt elementen vervangen, veranderen of weglaten.

3.4.5 *Spelsoorten*

Om meer grip te krijgen op de verschillende activiteiten, is het handig een aantal spelsoorten te onderscheiden. Hierbij stuit je direct op een moeilijkheid: niet elke speltak hanteert dezelfde indeling. Dat is overigens niet verwonderlijk. Ook in de vakliteratuur heeft men nog nooit een sluitende indeling gevonden.

Zo kunnen de spelsoorten verdeeld worden naar:

- De omgeving waar het spel plaatsvindt: bos-, binnen-, nacht- of waterspelen.
- Het materiaal dat gebruikt wordt: touw-, bal- of kompasspelen.
- De activiteiten die in het spel centraal staan: tik-, ren- of verstopspelen.
- De aard van het spel: wedstrijd- of non-competitieve samenwerkingsspelen.
- Een functie die geoefend wordt: concentratie-, fantasie- of taalspelen.
- De groepsgrootte: individueel, groeps- of twee partijenspelen.
- De psychologische betekenis van de spelen: puzzel-, strategische, geluks- of esthetische spelen.
- Het speltype: functionele, constructieve, fantasie-, regel-, bewegings- of samenspelen.

3.4.6 *De spelconstructie*

Elk spel is opgebouwd uit een aantal elementen. Bijvoorbeeld: speelveld, materiaal, groepsgrootte, speldoel (scoren, tikken, vinden, etc.). Als je deze elementen apart bekijkt, ben je bezig de spelconstructie te analyseren. Je komt te weten hoe het spel in elkaar zit. En als je dat weet, is het een koud kunstje om zelf een nieuw spel te maken.

3.4.7 Spelkeuze

Dit onderdeel komt uitvoerig aan bod in *Module 1: Spelvisie en spelaanbod*. Samenvattend een overzicht van zaken waar leiding bij de spelkeuze rekening mee moet houden:

- Het spelprogramma:
 - Past het spel in het thema?
 - Kan het zo worden veranderd, dat het in het thema past?
 - In welk activiteitsgebied past het spel; is daar veel of weinig aandacht aan besteed?
 - Wat zijn de gangbare groepsvormen (past het in het systeem van nesten en ploegen)?
- De groep:
 - Samenstelling: leeftijd, niveau, sekse, drukke of stille kinderen.
 - Vaardigheid: lichamelijk, sociaal, kennisniveau, emotioneel.
 - Grootte: aantal jeugdleden, indeling van subgroepen, aantal leiding.
 - Spanningsboog: hoe lang kunnen de jeugdleden interesse voor het spel opbrengen?
- Omgeving, accommodatie:
 - Grootte.
 - Soort vloer.
 - Aanwezige obstakels
 - (On)veiligheid.
 - Overlast voor de omgeving.
- Tijd:
 - Speeltijd.
 - Tijd van het jaar.
 - Tijdstip van de dag.
- Materialen:
 - Wat is nodig?
 - Wat is aanwezig?
 - Wat kan of moet worden aangeschaft?
- Eigen mogelijkheden leiding:
 - Enthousiasme.
 - Voorkeur.
 - Ervaring.
 - Durf.
 - Samenwerking met anderen.
 - Sfeer.

3.4.8 Activiteiten kiezen samen met jongeren

Het doel van het proces is dat de jongeren zélf het programma gaan maken.

3.5 Activiteitenwensen bij jongeren

3.5.1 Waarom programmeren met jongeren?

Programmeren met jongeren hoort echt bij Scouting, ongeacht de leeftijdsgroep. In de spelvisie van Scouting Nederland vind je de basiselementen hiervoor terug. In *Module 1: Spelvisie en spelaanbod* wordt uitvoerig beschreven waarom dit bij Scouting zo wordt gedaan (zie paragraaf 3.5 van de module en de informatie bij elke speltak).

3.5.2 Ontplooiing en ontwikkeling van het individu

De vorming van de persoonlijkheid is een doel van Scouting. Er worden allerlei activiteiten aangeboden waardoor jongeren zichzelf en de wereld om hen heen leren kennen. Bij deze activiteiten wordt uitgegaan van de beleving van de jongeren, datgene wat hen bezighoudt, is het vertrekpunt om samen actief te zijn.

3.5.3 Zelfstandigheid

In de omgang met jongeren staat de zelfstandigheid centraal, zodat ze op eigen benen staan en zichzelf als vrije mensen kunnen ontwikkelen. Er wordt daarom gekozen voor een wijze van leidinggeven die zich kenmerkt door afnemende leiding. Er wordt daarbij nauw met de jongeren samengewerkt om in te spelen op wat hen bezighoudt, om hen de verantwoordelijkheden te geven die ze aankunnen en om hen te assisteren op eigen kracht het programma vorm te geven. Per spelprogramma is de uitwerking hiervan verschillend, in overeenstemming met de speltak.

De explorers en roverscouts maken hun eigen programma met de hele afdeling of stam en soms komt het bestuur met een voorstel. De begeleider of adviseur is aanwezig om de jongeren hierbij te ondersteunen. Soms loopt het programmeren als een trein en dan kan het opeens bergafwaarts gaan. Dan is het fijn om op de begeleider of adviseur terug te vallen die het geheel weer in gang kan zetten.

3.5.4 De rol van de begeleider en adviseur

De explorers en roverscouts maken hun eigen programma's. Vol enthousiasme zijn ze bezig, maar als begeleider of adviseur zie je dat het fout gaat. Een moeilijk punt: laat je het doorlopen en misgaan, zodat de afdeling of stam ervan leert of grijp je in om de misser te voorkomen? Het blijft het mooiste om heel indirect in te grijpen. Op die manier lukt het de jongeren zelf het roer te laten omgooien en weer de juiste kant op te laten gaan.

Maar hoe doe je dat? Soms kan het met een grap, een onderonsje met één van de jongeren of door een beetje overdreven mee te gaan in de werkwijze van de groep om op die manier te laten merken dat het niet werkt. Er is hiervoor geen algemeen recept te bedenken. Hoe je als begeleider reageert, zal voor een groot deel afhangen van wie je bent, van jouw persoonlijkheid. Het vereist zelfkennis om hierin goed te handelen; pas dan weet je als begeleider of adviseur of je ingrijpt vanuit eigen onzekerheid of omdat je dit het beste voor de jongeren vindt.

In het *Explorerkompas* (onderdeel van de *Explorergids*) zijn de tien rollen van de begeleiding beschreven. Bij het maken van een programma vanaf het eerste idee tot en met de evaluatie komen deze rollen bijna allemaal langs. De belangrijkste eigenschap van een explorerbegeleiding is om te kunnen loslaten. Gun de explorers de kans om fouten te maken en daarvan te leren. Ja, het is veel simpeler om alles zelf te doen, maar dat is niet het doel van deze speltak. Explorers moeten het zelf doen. Ze moeten niet alleen hun wensen kenbaar maken, maar die ook zelf vormgeven, voorbereiden en uitvoeren. De begeleiding motiveert, stimuleert, ondersteunt, geeft tips en denkt mee over oplossingen, maar de explorers moeten het uiteindelijk zelf doen.

Roverscouts zijn helemaal zelfstandig, een coach of adviseur kan hen tips en trucs geven, maar uiteindelijk moeten ze het programma helemaal zelf uitvoeren.

3.5.5 Sociale en emotionele veiligheid

Het spreekt vanzelf dat wanneer je jeugdleden om hun mening vraagt, je dit respectvol doet en er ook zorg voor draagt dat de jeugdleden het gevoel hebben dat hun mening gewaardeerd wordt. Ze krijgen dit gevoel als ze zien dat je er iets mee doet in je programma (en als je het niet doet het kind bedanken voor het idee en uitleggen waarom het niet kan).



Een belangrijke voorwaarde voor een goede inbreng van jongeren, is dat er een gevoel van veiligheid is. Jongeren moeten het gevoel hebben dat ze gehoord worden, maar tevens moet er voldoende veiligheid zijn, zodat ze hun mening durven geven. Die veiligheid komt niet alleen van de begeleider of adviseur, ook van andere jongeren. Wanneer iemand meldt dat iets erg leuk is en de explorer of roverscout ernaast reageert meteen dat dit stom is of dat hij of zij het een achterlijk idee vindt, zal zo iemand zich wel twee keer bedenken om weer een keer met een idee te komen.

Bij de inbreng van jeugdleden zijn de feedbackregels dus van groot belang. In *Module 12: Gespreks- en overlegvaardigheden* wordt hier aandacht aan besteed. Deze regels gelden niet alleen voor begeleider of adviseur, maar ook voor de jongeren onderling.

4 Kwalificatiekaart

Explorers en roverscouts

Deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen en spelideeën

- In staat zijn om samen met jongeren het activiteitenprogramma samen te stellen, afgestemd op het spelaanbod, de activiteitenwensen, het leeftijdseigene en het ontwikkelingsniveau van de speltak.

Brainstormtechnieken

- ☐ V In staat zijn om jongeren te ondersteunen om diverse technieken te gebruiken om aan ideeën te komen: brainstorm, mindmap en associatie.
- ☐ V In staat zijn om jongeren te ondersteunen op basis van een combinatie van bestaande programma's een nieuw spelidee uit te werken passend bij de speltak.
- ☐ V In staat zijn om jongeren te ondersteunen bij het bedenken en uitvoeren van verschillende informatiebronnen zoals de Gidsen, diverse andere Scoutingboeken en de online activiteitenbank.

Jeugdparticipatie

- ☐ V In staat zijn om afhankelijk van de speltak jongeren op een passende wijze te betrekken bij het inventariseren, mede organiseren en evalueren van het activiteitenprogramma.
- ☐ V In staat zijn om jongeren te betrekken in de besluitvorming van de speltak.
- ☐ V In staat zijn om jongeren te ondersteunen om zelfbestuur in de speltak te organiseren.

5 Werkvormen

5.1 Kenmerken van een goed programma

Inventariseer samen met de deelnemers de kenmerken en eisen van een goed programma. Neem hiervoor vier uitgangspunten: de jongere, de begeleider of adviseur, Scouting Nederland en overige kenmerken. Hieronder enkele mogelijkheden voor een goed programma.

Gezien vanuit de jongere

Uitdagend
Actief
Creatief
Gezellig
Spectaculair
Nieuw/afwisselend
Interesse
Leerzaam
Eigentijds
Contacten met andere groepen
Veiligheid
Plezier/leuk
Zelfstandigheid
Bewegingsruimte/vrijheid
Motivatie

Gezien vanuit Scouting Nederland

Het programma moet binnen de kaders van Scouting passen
Regels/uniformen
Traditie
Groeiende zelfstandigheid
Internationaal
Buitenleven/natuur
Iets doen voor een ander
Afwisselend/veelzijdig

Activiteitengebieden

1. Buitenleven
2. Sport & Spel
3. Expressie
4. Samenleving
5. Identiteit
6. Uitdagende Scoutingtechnieken
7. Internationaal
8. Veilig & Gezond

Gezien vanuit de begeleider of adviseur

Leerzaam
Techniek aanleren
Veiligheid
Logboek
Plezier
Origineel
Zelfstandig
Realistisch
Haalbaar
Voldoende tijd om voor te bereiden
Verdeling van de taken
Tijd/afspraken nakomen
Stof tot nadenken geven
Logisch opgebouwd
Financiën/betaalbaar
Materiaal aanwezig
Overzicht/inzicht in de groep

Overig

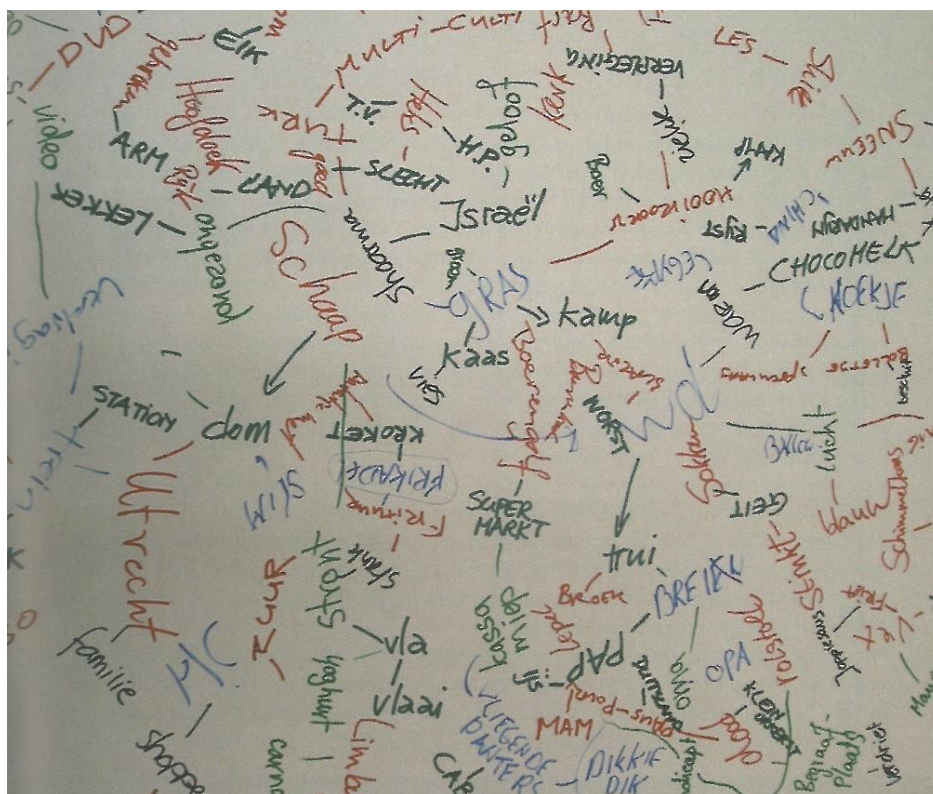
Aantal deelnemers/begeleiding
Presentatie
Gemeenschappelijk doel
Voldoening geven
Passend bij de leeftijdsgroep
Passend bij de interesses van de afdeling/stam
Ontspanning geven
Inspannend zijn (fysiek/mentaal)
Maatschappelijk aanvaardbaar
Aanvaardbaar voor de ouders

Teken een cirkel en laat de deelnemers de zeven stappen van de programmeercyclus invullen. In paragraaf 3.1 vind je een ingevuld plaatje van de programmeercyclus met daarbij alle stappen. Geef ook duidelijk aan waarom het een cirkel is, en dat je vanuit de evaluatie weer nieuwe ideeën krijgt.

Geef de deelnemers op basis van de voorbeelden uit de theorie een beeld van de verschillende vormen van brainstormen. Pim-pam-pet, spinassociatie en stille wand zijn het meest geschikt voor een training.

- Laat iemand het gesprek leiden, zodat niet iedereen door elkaar praat en de helft van de ideeën gemist wordt of spreek af dat er helemaal niet gesproken wordt.
- Laat iemand de ideeën opschrijven. Misschien heeft deze persoon zelf ook goede ideeën.
- Laat je fantasie de vrije loop.
- Maak je niet druk over de haalbaarheid van het idee, dat komt later wel.
- Ga niet over de ideeën discussiëren, dit remt de fantasie.
- Geef iedereen de ruimte om zijn idee te laten horen. Anders mis je er misschien één.
- Zet de ideeën het liefst op een groot vel of op een bord, zodat iedereen het goed kan bekijken en ideeën kan opdoen over de ideeën.

Deze associatie levert bijvoorbeeld dit blad op: een netwerk van woorden en kreten.



Nog een manier om te brainstormen:

- Schrijf op een grote flap een beginwoord. Laat je fantasie de vrije loop en schrijf erbij waar je aan denkt. Je mag ook reageren op wat een ander opschrijft. Door alleen zelfstandige naamwoorden te gebruiken voorkom je dat er al kant-en-klaar-programma's op het vel verschijnen (bij een stillewanddiscussie zit je niet met z'n allen rond de tafel en mag er maar één persoon tegelijk schrijven).
- Zoek de woorden en kreten die bij elkaar horen en markeer ze. Bijvoorbeeld spelen, theater, film, tv, video en radio.
- Zoek de kernwoorden en markeer ze. Bijvoorbeeld film.
- Bekijk welke kernwoorden (en andere woorden) gemixt kunnen worden. Bijvoorbeeld film en brand.
- Bepaal welke woorden en kreten niet haalbaar of aantrekkelijk zijn. Deze kunnen weg. Bijvoorbeeld strijkbout en eigen huis.
- Werk een idee uit en verzin het programma. Bijvoorbeeld brand en film. Voorlichtingsfilmpje over de gevaren en gevolgen van vuur.

5.4 Ideeën kiezen

Hoe kun je met de speltak samen op de handigste manier een idee kiezen?

Er is een aantal verschillende manieren om een programma-idee tot een programma te verkiezen.

Manier	Voordelen	Nadelen
Hard schreeuwen	Wordt het meeste gebruikt, je hoeft niets voor te bereiden	Niet iedereen komt aan bod
Veiling: je kunt bieden op een idee	Iedereen kan inzetten	Kost meer tijd
Iedereen mag een idee laten afvallen	Alleen de leukste ideeën blijven over, je hoeft niets te doen wat je niet wilt	De leukste ideeën zijn vaak ook het duurste, een persoon kan een idee laten schrappen wat verder iedereen wel wil doen
Leukste idee kiezen	Geeft goed inzicht in wat je echt wilt	Dit zijn vaak ook de duurste ideeën
Democratisch kiezen	Iedereen is gelijk	De minderheid krijgt nooit de kans een voor hen leuk programma te krijgen

5.5 Jongerenparticipatie

Doelen:

- Verkrijgen van inzicht in het eigen functioneren als begeleider of adviseur binnen de afdeling of stam.
- Verkrijgen van inzicht in het functioneren van explorers of roverscouts in de afdeling of stam.

Werkwijze:

Geef alle deelnemers een staafdiagram (zie hoofdstuk 7. Materiaal).

Geef aan wat op beide assen vermeld staat:

- Horizontaal: bijvoorbeeld het nemen van initiatieven.
- Verticaal: % jouw inbreng, inbreng van de jongeren.



Laat alle deelnemers dit staafdiagram invullen:

- Geef aan dat het gaat om de situatie die zich op dit moment in hun afdeling of stam voordoet.
- Laat de deelnemers de linkerkant van het diagram duidelijk inkleuren.
- Geef de deelnemers hier vijf minuten voor.
- Laat elke deelnemer zijn of haar naam op het formulier zetten.

Verzamel de staafdiagrammen en geef alle deelnemers een nieuw staafdiagram.

Laat ze het staafdiagram opnieuw invullen:

- Geef aan dat het nu gaat om de situatie die de deelnemer als ideaal zou omschrijven.
- Laat de deelnemers weer de linkerkant van het diagram duidelijk inkleuren.
- Geef de deelnemers weer vijf minuten.

Verzamel ook deze formulieren en hang de staafdiagrammen naast elkaar:

- Hang de staafdiagrammen van één persoon boven elkaar.
- Hang bovenaan de huidige situatie.
- Hang onderaan de ideale situatie.

Bespreek de verschillende uitkomsten:

- Trek hier dertig minuten voor uit.
- Bespreek de uitkomsten per werkzaamheid, afhankelijk van de hoeveelheid tijd. Pik er anders de meest opvallende punten uit.

Theorie

Iedere activiteit begint bij het nemen van initiatieven. Ieder initiatief leidt tot de vorming van ideeën. En aan de hand van elk idee kan een plan gemaakt en uitgevoerd worden. Maar wie doet dat binnen jouw afdeling of stam? En wie voert er binnen jouw afdeling of stam de meeste werkzaamheden uit? En welke werkzaamheden?

Denk daar eens over na en vul dit staafdiagram in:

- Op de verticale as staan verschillende uit te voeren werkzaamheden.
- Op de horizontale as staat jouw inbreng en de inbreng van de jongeren in procenten.
- Het diagram geeft dus aan wat jouw inbreng en de inbreng van de jongeren is (in %) op verschillende uit te voeren werkzaamheden.
- Zet achter de verschillende werkzaamheden een streep bij het percentage waarvan jij denkt dat jij dat inbrengt en het percentage waarvan jij denkt dat de jongeren inbrengen.
- Om het overzichtelijk te maken, moet je de linkerkant van het diagram inkleuren.

Denk ook eens na over jouw interpretatie van de verschillende uit te voeren werkzaamheden.

Interpreteer je bijvoorbeeld punt 7 (verantwoordelijkheid dragen) als:

- Ik ben eindverantwoordelijk. Ik ben dus voor 100% verantwoordelijk. De streep ligt dus helemaal links.
- Explorers en roverscouts zijn verantwoordelijk voor hun eigen daden. Zij zijn dus voor 100% verantwoordelijk. De streep ligt dan helemaal rechts.
- Iedereen heeft zijn eigen verantwoordelijkheid. Iedereen draagt dus in gelijke mate bij aan deze verantwoordelijkheid. Dus de streep komt in het midden (50%) te staan.

- Jij denkt dat je de explorers en roverscouts regelmatig op hun verantwoordelijkheid moet wijzen en dat daardoor jouw inbreng op de schaal groter is dan de inbreng van de jongeren (bijvoorbeeld 70%). De lijn ligt daardoor aan de linkerkant van de diagram.

Wat kun je zoal tegenkomen?

- Overlap: het kan voorkomen dat bijvoorbeeld 40% van de verantwoordelijkheid door leden van de speltak gedragen wordt en 80% door de begeleider of adviseur. Dat betekent dus een overlap van 20%. Hoe kan dat?
 - Inefficiënte (dingen moeten dubbel gedaan worden)?
 - Is dat door de extra controlerende taak van de begeleider of adviseur (hij of zij checkt nog even)?
- Gaten: het kan voorkomen dat bijvoorbeeld 20% van het initiatief wordt genomen door de leden van de afdeling en 60% door de begeleider of adviseur. Dat betekent dus dat 20% onbedekt is. Ofwel er gebeurt niets. Hoe kan dat?
 - Bewust (de begeleider of adviseur trekt zich terug in de hoop dat de jongeren het gat zelf opvullen)?
 - De jongeren zijn lui, ongemotiveerd of niet zelfstandig genoeg (voeren taken niet uit)?
 - De begeleider of adviseur is lui en voert zijn taken niet uit?

Discussiepunten

- Hoe heb je de werkzaamheden geïnterpreteerd?
- Waarom heb je de grens op die hoogte getrokken?
- Zouden de leden van jouw afdeling of stam de grenzen op dezelfde hoogte intekenen? Zo ja, hoe komt dat? Zo nee, waarom niet?
- Tot hoever voer je de werkzaamheden zelf uit (wat blijft er voor je over)? En waarom?
- Tot hoever laat je de werkzaamheden door de leden van de afdeling of stam uitvoeren? En waarom?
- In hoeverre zet jij de leden van de afdeling of stam ertoe aan om de werkzaamheden uit te voeren?
- Bepaal je de aangebrachte grenzen zelf of laat je de leden van de afdeling of stam de grenzen bepalen? En waarom?
- Waarom is de huidige situatie anders dan de ideale situatie?
- Werk je met jouw afdeling of stam naar de ideale situatie toe? Zo ja, hoe pak je dat aan? Zo nee, waarom niet?
- Is zo'n ideale situatie te realiseren? Zo ja, hoe dan? Zo nee, waarom niet?

6 Draaiboek

Tijd	Wat doe je en hoe?	Waarom?	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/-sheet.
0.00	Programmeren.	Welke eisen stel je aan een programma?	Subgroep aan het woord laten en hen de eisen laten formuleren.	Flap-over, papier, stiften, paragraaf 5.1
0.10	Programmeercyclus.		De deelnemers zelf het stappenplan laten verzinnen, wel sterk sturen.	Flap-over, papier, stiften, figuur pagina 5.
0.20	Zelf een programma maken, door het hele proces te doorlopen: maak een uitvoerbaar programma, overeenkomstig de eisen, die daarnet bepaald zijn.	Leren door te doen.	Aandacht schenken aan de presentatie aan het eind.	
0.25	Ideeën genereren. Eerst diverse methodes inventariseren en vervolgens één methode kiezen om mee te werken (bijvoorbeeld Pim-pam-pet, stillewanddiscussie, brainstormen, spinassociatie).	Kennis van de beschikbare hulpmiddelen en ze kunnen toepassen.	Kies een methode die voor een groot deel onbekend is.	Programmeer-spullen (Pim-pam-pet, flap-over, papier, stiften), figuur pagina 19.
0.40	Idee kiezen. Verschillende manieren van keuze bespreken (voor- en nadelen).	Wat zijn de voordelen en nadelen van een bepaalde methode?	Benadrukken dat er meer mogelijkheden zijn om tot een keuze te komen om een programma te doen en deze af te zetten tegen de manier die nu in de afdeling of stam wordt gebruikt.	Flap-over, papier, stiften, figuur pagina 19.

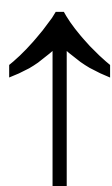
0.50	Jongeren-participatie.	Bepalen van eigen positie.	Uitleggen dat er overlap kan zijn en gaten kunnen vallen. Verschil tussen huidige en ideale situatie duidelijk benadrukken.	Staafdiagrammen.
1.20	Nabespreken staafdiagrammen.	Verschillen in visie duidelijk maken en meningen uitwisselen.	Aangeven dat loslaten bij explorers en roverscouts erg belangrijk is. Ze kunnen veel zelf en als begeleider of adviseur moet je ze uitdagen	
1.50	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van de aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
2.00	Einde.			

7 Materiaal

jouw inbreng



(%)



(%) inbreng van
de jongeren

initiatief nemen									
organiseren									
mening geven									
stimuleren/uitdagen									
coördineren									
kennis en vaardigheden									
verantwoording dragen									
afspraken maken									
contacten leggen en onderhouden									
samenwerken									

8 Toetsing

8.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module kun je:

- Verschillende manieren noemen om spelideeën op te doen.
- Bij het verzinnen en uitwerken van een spel het gebruik van werkboek, spelmappen en algemene spelboeken demonstreren.
- Van ten minste twee spelen naar keuze, één nieuw spelidee uitwerken.
- Benoemen met welke factoren bij de keuze van een spel rekening moet worden gehouden.
- Concreet aangeven hoe de inbreng van de jongeren gestalte kan krijgen bij het programma, en wat de rol van de begeleider of adviseur is.
- Verschillende methodes hanteren om jongeren te stimuleren nieuwe programma-ideeën te geven.
- Twee manieren aangeven hoe de inbreng van jongeren bij het programmeren kan worden verbeterd.

8.2 Uitleg toetsvorm

Toets *Module 5b: Activiteitenwensen en spelideeën*

- Opdracht deel A: je bent in subgroepen ingedeeld en hebt zojuist een krant gekregen (dezelfde als de andere groepjes). Probeer in vijf minuten zoveel mogelijk programma-ideeën te verzinnen naar aanleiding van artikelen, illustraties, advertenties, etc. Alles kan, alles mag.
- Opdracht deel B: kies één spel en werk dat in tien minuten verder uit. Geef aan wat het doel is, wat de regels zijn en geef aan welke materialen er nodig zijn. Geef daarnaast aan onder welk activiteitsgebied het spel valt. Na afloop worden de ideeënlijst en het uitgewerkte spel doorgegeven aan een andere subgroep. Je bekijkt dus ook de ideeënlijst van één van de andere groepen.
- Opdracht deel C: beoordeel het werk van een andere subgroep:
 - Hoeveel ideeën zijn er opgeschreven?
 - Welke zijn het meest origineel?
 - Zijn er verschillen t.o.v. van je lijst?
 - Lees het nieuwe spel goed door. Inventariseer de redenen om dit spel wel of niet binnen je eigen groep te gebruiken.
- Opdracht deel D: de groep komt bij elkaar en de trainer maakt een rondje. Iedere cursist vertelt zijn of haar tip en top en geeft aan wat er van de training mee wordt genomen naar de groep.

Nu de module samengevoegd is met de module programmeren kan deze module getoetst worden tijdens het programmeren. Brainstormen en associëren wordt daar toegepast om het programma te vullen.

8.3 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

Nakijksleutel:

- Bij alle opdrachten doet de deelnemer actief mee en bij opdracht D kan de deelnemer de eigen leermomenten benoemen.
- In alle kompassen is de informatie over het maken van een programma te vinden op de eerste bladzijde van het tabblad Programma.