

Methodieken en werkvormen

Modul  6: Programmeren - "E n opkomst maken en het voorbereiden van een opkomst"



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 5 maart 2015

Module 6 Programmeren

Leeftijd: Bever-, welpen- en scoutsleiding

Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4   6 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Doorlopen van het proces om een programma te maken.

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.

Vorbereiden van een opkomst

Stap 1 (10 minuten):

De trainer geeft in een inleiding aan hoe een programmaschema werkt en waar op moet worden gelet bij het programmeren van één opkomst.

Stap 2 (20 minuten):

Laat de deelnemers één opkomst voorbereiden en noteren in een programmaschema. Elke groepje van drie of vier deelnemers krijgt een activiteitengebied of trekt een kaart met een activiteitengebied uit de stapel. Daarnaast krijgen ze twee woorden uit de associatie van module 5. Wanneer deze woorden niet meer voor handen zijn, kan er kort met Pim-Pam-Pet een serie van 25 woorden worden gemaakt, waaruit dan twee woorden worden gekozen. De deelnemers maken een activiteit behorende bij het activiteitengebied wat hen is toebedeeld en waarin de twee woorden voorkomen. Het is aan de trainer hen uit te dagen een creatief en uitdagend programma te maken en de gebaande paden te verlaten.

Stap 3

Bespreek de gemaakte programma's met de hele groep. Daarbij kan de trainer gebruikmaken van de aandachtspunten.

Checklist samenstellen opkomst

Doel:

- Wat is het doel van het spel?
- Is het spel realistisch, realiseerbaar?
- Weet de spelleid(st)er voldoende hoe het spel gaat?
- Weten de spelers voldoende hoe het spel gaat?
- Wordt het spel eventueel opgedeeld in meerdere doelen?
- Welk ander doel zou je aan het spel kunnen geven om het nog leuker te maken?

Inkleding:

- Is de inkleding leuk en fantasievol?
- Maak je hierbij gebruik van materiaal, omgeving en verkleiden?
- Zit de speluitleg in de inkleding?
- Blijft de inkleding gedurende het hele spel in tact?
- Maakt de inkleding het spel boeiender?
- Wordt het thema duidelijker door de inkleding?
- Hoe wordt het thema voornamelijk duidelijk?
- Welke andere inkleding kun je verzinnen als je het spel met een jongere of oudere afdeling zou spelen?

Terrein

- Is het terrein goed gekozen, zijn er voor- of nadelen?
- Is het terrein goed afgebakend?
- Wordt er gebruik gemaakt van de omgeving?
- Welk ander terrein kun je verzinnen om het spel nog leuker te maken?

Materiaal

- Welk materiaal heb je nodig?
- Staat het materiaal klaar voordat je begint?

- Gebruik je sober materiaal?
- Is het materiaal noodzakelijk voor het spel?
- Welk ander materiaal kun je verzinnen om het spel nog leuker te maken?

Uitleg

- Is de speluitleg meteen de eerste keer duidelijk?
- Zit de uitleg logisch in elkaar?
- Kun je de spelleid(st)er zien?
- Worden er hulpmiddelen gebruikt, zoals een tekening of voorbeelden?
- Wordt het spel boeiend genoeg uitgelegd, met gebaren of eenvoudige taal?
- Wordt er rekening gehouden met de vijf fases?
- Is de plaats waar de speluitleg gegeven wordt goed gekozen?

Spelregels

- Zijn de spelregels niet te strikt, is er genoeg ruimte voor de inbreng van de deelnemers?
- Moeten er regels aangepast worden? Hoe?
- Wordt het spel op tijd afgebroken?
- Kun je het spel leuker maken door de spelregels te veranderen?

Aangepast

- Zijn de inkleding en speluitleg aangepast aan de groep?
- Is het spel geschikt voor alle leeftijden?