

# Methodieken en werkvormen

## Module 6, anders programmeren



Maker: Diverse regio's

Functie: -

Datum van productie: 10 december 2017

Module 6 – programmeren

Leeftijd: B/W/S/Ex/Ro

Duur: 45-60 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 3-4 personen

Locatie: binnen

### Korte inhoud:

Daag de deelnemers uit om programma's te maken welke hun jeugdleden over 60 jaar aan hun kleinkinderen vertellen. Met behulp van activiteitengebieden, themakaarten en voorwaarde kaarten worden de deelnemers uitgedaagd om creatieve opkomsten te verzinnen. Voor Bevers en Welpen leiding zijn er extra kaarten toegevoegd om met het Hotsjietonia en het Rimboe thema aan de slag te gaan.

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.

**Doel:**

- Kennismaken met de activiteitengebieden en progressiematrix
- Een andere manier om activiteiten te verzinnen/maken voor opkomsten en kampen.

In het spel proberen de deelnemers zoveel mogelijk verschillende activiteitengebieden aan te doen en hier activiteiten /spelen te verzinnen die ze mee kunnen nemen naar hun eigen groep en opkomsten. Het spel wordt gespeeld per speltak, de beverleiding krijgt voorwaardekaarten voor bevers. Explorers kunnen zelf hiermee een programma maken en gebruiken vervolgens de voorwaardekaarten voor explorers.

**Benodigdheden:**

- Activiteitengebieden kaarten (nr 1)
- Voorwaarde kaarten desbetreffende speltak (nr 2)
- Themakaarten (nr 3)
- Jokerkaartjes (nr 4)
- Bever en welpen kaartjes (nr 5)
- Invulformulieren voor de activiteiten

Verder handig om mee te hebben:

- Geprinte versie progressiematrix
- Spelkompassen, zeker van de bevers en welpen

**Speelduur:**

3 kwartier tot een uur, of zolang er voortgang is. De afronding met de presentatie duurt ongeveer 20 minuten op basis van 8 groepjes.

***Zo gaat het spel:***

De groep wordt verdeeld in groepjes van 3 of 4 personen.

Hoe doe je dit:

- Neem activiteitengebied kaartje (nr 1), hierop staat de bijbehorende activiteit.
- Neem een voorwaardekaart (nr 2), als er op de voorwaarde staat dat je een bever of welpen kaartje (nr 5) moet pakken dan neem je er daar ook 1 van.
- Neem een themakaart (nr 3)
- Alleen aan het begin van het spel krijg je ook een Joker (nr 4) uitgedeeld. Deze joker mag je inzetten als je een kaartje echt niet bevalt. Dan lever je de joker in en het kaartje en pak je een ander kaartje. Bijvoorbeeld: als het themakaartje ingewisseld wordt dan levert het groepje de joker in en het themakaartje en pakt een nieuwe themakaartje. Dit kan echter maar één keer tijdens het hele spel.

Met deze drie (kaartje nr 1,2,3) of vier (kaartje nr 1,2,3 en 5) ingrediënten verzin je met je groepje een "nieuwe" activiteit waar alle ingrediënten in voorkomen. Deze activiteit beschrijf je in het activiteitenformulier.

Laat de activiteit aan een van de aanwezige spelbegeleider lezen. De spelbegeleider geeft kort feedback.

Loop je vast of is je verzinspinsel drooggefallen, haal dan een van de aanwezige spelbegeleider er bij.

Als er een activiteit is verzonnen worden de kaartjes ingeleverd en mogen ze wederom een activiteitengebied kaartje, themakaartje en voorwaardekaart pakken om opnieuw een activiteit te verzinnen.

Aan het eind van het spel heeft ieder groepje meerdere nieuwe activiteiten verzonnen. Elk groepje kiest een activiteit om te presenteren aan de groep.

### **Informatie spelbegeleider:**

De kaartjes met de activiteitengebieden zijn gebaseerd op de progressiematrix. De progressiematrix is een totaaloverzicht van de doorlopende leerlijn op de activiteitengebieden voor bevers, welpen, scouts, explorers en roverscouts. Hij is te downloaden op de website van Scouting Nederland. Voor de waterscouts is er een speciale toegevoegd progressiematrix. Een geprinte versie van de gehele progressiematrix is handig.

Voor de bevers en de welpen kan er op een voorwaarde kaartje staan dat ze een bever of welpen kaartje moet pakken. Hierop staat een themafiguur of het leefgebied, ieder themafiguur of leefgebied hoort ook weer bij een activiteitengebied ! Hier moeten de deelnemers dus rekening mee houden bij het programmeren. In de spelkompassen staat meer informatie over de inhoud van de themafiguren en de leefgebieden. Het is handig als die voor handen zijn.

### **Nabespreking:**

De spelbegeleider bespreekt wat de deelnemers vinden van deze manier van programmeren.

- Wat valt de deelnemer op als ze op deze manier bezig zijn met programmeren?
- Zou het iets zijn om de oudere speltakken (explorers en roverscouts) zelf te laten programmeren met deze kaartjes? Wat is dan de rol van de begeleider?

# Activiteiten gebieden kaarten

**BUITENLEVEN**  
**KENNIS VAN PLANT EN DIER**



**BUITENLEVEN**  
**BUITENSPORT**



**BUITENLEVEN**  
**MILIEU**



**BUITENLEVEN**  
**NATUURBEHEER**



**BUITENLEVEN**  
**WEER**



**BUITENLEVEN**  
**STERRENKUNDE**



VEILIG EN GEZOND  
MIDDELENGEBRUIK



VEILIG EN GEZOND  
EHBO



VEILIG EN GEZOND  
VEILIGHEID



VEILIG EN GEZOND  
HYGIËNE



IDENTITEIT  
LEVENSOVERTUIGING



IDENTITEIT  
ZELFBEELD



**IDENTITEIT  
GROEP**



**SAMENLEVING  
JE EIGEN OMGEVING**



**SAMENLEVING  
CULTUREEL ERFGOED**



**SAMENLEVING  
MAATSCHAPPIJ**



**INTERNATIONAAL  
CULTUREN**



**INTERNATIONAAL  
INTERNATIONALE UITWISSELINGEN**



INTERNATIONAAL  
SCOUTING WERELDWIJD



SPORT EN SPEL  
SPORTEN



SPORT EN SPEL  
POSTENSPEL



SPORT EN SPEL  
REN-SPEL



SPORT EN SPEL  
BINNENSPEL



SPORT EN SPEL  
TEAMSPEL





EXPRESSIE  
FILMEN



EXPRESSIE  
FOTOGRAFEREN



EXPRESSIE  
GRAFISCHE TECHNIEKEN



EXPRESSIE  
HANDVAARDIGHEID



EXPRESSIE  
TEXTIELE WERKVORMEN



EXPRESSIE  
TONEELSPLEN



EXPRESSIE  
**MUZIEK MAKEN**



EXPRESSIE  
**SCHRIFTELIJKE EXPRESSIE**



EXPRESSIE  
**DANSEN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIEKEN  
**STOKEN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIEKEN  
**PRIMITIEF KOKEN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIEKEN  
**KAART EN KOMPAS**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN  
**SCHIEMANNEN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN  
**ZEILEN / VAREN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN  
**ROEIEN / WRIKKEN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN  
**PIONIEREN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN  
**ROUTETECHNIKEN**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN  
**KAMP / BIVAK**



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN

## SEINEN



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN

## LUCHTVAART: TECHNIEKEN EN LIJNBESTUURD VLIEGEN



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN

## SPELEN MET LUCHT EN MODELBOUW



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN

## KANOËN/KAYAKKEN



UITDAGENDE SCOUTING TECHNIKEN

## SNIJDEN / HAKKEN / ZAGEN



VEILIG EN GEZOND

## OMGAAN MET ELKAAR



Voorwaardekaarten (nummer 2)

Iedere speltak heeft zijn eigen voorwaardekaarten: bevers, welpen, scouts, explorers en roverscouts.

*Voorwaarde  
kaarten bevers*



*Voorwaarde  
kaarten welpen*



*Voorwaarde  
kaarten scouts*



*Voorwaarde  
kaarten  
explorers*



*Voorwaarde  
kaarten  
roverscouts*





## Voorwaarde

Buiten regent het pijpenstelen.  
Je hebt in het clubhuis slechts  
1 lokaal tot je beschikking  
en er zijn 7 bevers.



## Voorwaarde

De laatste opkomsten  
bestonden alleen uit  
spelletjes. De bevers willen  
nu wel een keer iets anders.



## Voorwaarde

Je hebt een groep van 8  
bevers met 1 bever met  
een lichamelijke handicap.



## Voorwaarde

Het is onverwacht mooi  
weer, alleen je kunt niet op  
het grasveld spelen.



## Voorwaarde

Je moet een bal gebruiken.



## Voorwaarde

Maak gebruik van  
een nieuwe technologie



## Voorwaarde

Pak een beverkaartje en  
gebruik de bewoner in je  
programma.



## Voorwaarde

Deze opkomst mogen de  
ouders van de bevers  
meedraaien.



## Voorwaarde

Het clubhuis is in gebruik  
door een andere speltak  
en je kunt er niet in voor  
je opkomst.



## Voorwaarde

Je had 20 bevers  
verwacht, maar er zijn  
er vandaag maar 8.



## Voorwaarde

Zorg dat je 2 elementen van  
SCOUTS terugvindt in  
je activiteit.



## Voorwaarde

De laatste opkomst voor  
het zomerkamp.



## Voorwaarde

Regioactiviteit met  
de bevers, verwerk  
een beverkaartje in  
deze activiteit



## Voorwaarde

Bedenk een activiteit  
met ten minste 3  
verschillende  
activiteitengebieden



## Voorwaarde

Er zijn net 6 bevers  
bijgekomen



## Voorwaarde

De eerste opkomst  
na de zomer



## Voorwaarde

Een opkomst met de  
hele scoutinggroep



## Voorwaarde

Doe iets met een  
beverbadge



## Voorwaarde

Je hebt 15 bevers en  
maar 2 leiding



## Voorwaarde

Organiseer een  
vriendjes/vriendinnenopkomst





## Voorwaarde

Buiten regent het pijpenstelen.  
Je hebt in het clubhuis slechts  
1 lokaal tot je beschikking  
en er zijn 15 welpen.



## Voorwaarde

De laatste opkomsten  
bestonden alleen uit  
spelletjes. De welpen willen  
nu wel een keer iets anders.



## Voorwaarde

Je hebt een groep van 15  
welpen met 1 welp met  
een lichamelijke handicap.



## Voorwaarde

Het is onverwacht mooi  
weer, alleen je kunt niet op  
het grasveld spelen.



## Voorwaarde

Je moet een bal gebruiken.



## Voorwaarde

Maak gebruik van  
een nieuwe technologie



## Voorwaarde

Pak een welpenkaartje en  
gebruik de bewoner in je  
programma.



## Voorwaarde

Deze opkomst mogen de  
ouders van de welpen  
meedraaien.



## Voorwaarde

Het clubhuis is in gebruik  
door een andere speltak  
en je kunt er niet in voor  
je opkomst.



## Voorwaarde

Je had 25 welpen  
verwacht, maar er zijn  
er vandaag maar 10.





## Voorwaarde

Zorg dat je 2 elementen van  
SCOUTS terugvindt in  
je activiteit.



## Voorwaarde

De laatste opkomst voor  
het zomerkamp.



## Voorwaarde

Regioactiviteit met  
de welpen, verwerk  
een welpenkaartje in  
deze activiteit



## Voorwaarde

Bedenk een activiteit  
met ten minste 3  
verschillende  
activiteitengebieden



## Voorwaarde

Er is net een groep van 6  
bevers overgekomen naar  
de welpen.



## Voorwaarde

De eerste opkomst  
na de zomer



## Voorwaarde

Een opkomst met de  
hele scoutinggroep



## Voorwaarde

Doe iets met een  
insigne



## Voorwaarde

Je hebt 25 welpen en  
maar 2 leiding.



## Voorwaarde

Organiseer een  
vriendjes/  
vriendinnenopkomst



## Voorwaarde

Buiten regent het pijpenstelen.  
Je hebt in het clubhuis slechts  
1 lokaal tot je beschikking  
en er zijn 15 scouts.



## Voorwaarde

De laatste opkomsten  
bestonden alleen uit  
spelletjes. De scouts willen  
nu wel een keer iets anders.



## Voorwaarde

Je hebt een groep van 7  
scouts met een  
lichamelijke handicap



## Voorwaarde

Het is onverwacht mooi  
weer, alleen je kunt niet op  
het grasveld spelen.



## Voorwaarde

Je moet een bal gebruiken.



## Voorwaarde

Maak gebruik van  
een nieuwe technologie



## Voorwaarde

De opkomst is samen met  
Een jongere speltak



## Voorwaarde

Deze opkomst mogen de  
ouders van de scouts  
meedraaien.



## Voorwaarde

Het clubhuis is in gebruik  
door een andere speltak  
en je kunt er niet in voor  
je opkomst.



## Voorwaarde

Je had 25 scouts  
verwacht, maar er zijn  
er vandaag maar 10.





## Voorwaarde

Zorg dat je 2 elementen van  
SCOUTS terugvindt in  
je activiteit.



## Voorwaarde

De laatste opkomst voor  
het zomerkamp.



## Voorwaarde

Regioactiviteit met  
de scouts.



## Voorwaarde

Bedenk een activiteit  
met ten minste 3  
verschillende  
activiteitengebieden



## Voorwaarde

Er is net een groep van 6  
welpen overgekomen naar  
de scouts.



## Voorwaarde

De eerste opkomst  
na de zomer



## Voorwaarde

Een opkomst met de  
hele scoutinggroep



## Voorwaarde

Doe iets met een  
insigne



## Voorwaarde

Je hebt 25 scouts en  
maar 2 leiding.



## Voorwaarde

Buiten regent het pijpenstelen.  
Je hebt in het clubhuis alleen  
het leidinglokaal tot je  
beschikking en er zijn  
9 explorers.



## Voorwaarde

De laatste opkomsten  
bestonden alleen uit  
spelletjes. De explorers  
willen nu wel een keer  
iets anders.



## Voorwaarde

Je hebt een groep van 14  
Explorers waarvan 5 met  
een lichamelijke handicap



## Voorwaarde

Het is onverwacht mooi  
weer, alleen je kunt niet op  
het grasveld spelen.



## Voorwaarde

Je moet een bal gebruiken.



## Voorwaarde

Maak gebruik van  
een nieuwe technologie



## Voorwaarde

Je hebt 14 explorers en  
maar 1 begeleiding .



## Voorwaarde

Deze opkomst mogen de  
ouders van de explorers  
meedraaien.



## Voorwaarde

Het clubhuis is in gebruik  
door een andere speltak  
en je kunt er niet in voor  
je opkomst.



## Voorwaarde

Je had 14 explorers  
verwacht, maar er zijn  
er vandaag maar 5.





## Voorwaarde

Zorg dat je 2 elementen van  
SCOUTS terugvindt in  
je activiteit.



## Voorwaarde

De laatste opkomst voor  
het zomerkamp.



## Voorwaarde

Regioactiviteit met  
de explorers.



## Voorwaarde

Bedenk een activiteit  
met ten minste 3  
verschillende  
activiteitengebieden



## Voorwaarde

Er is net een groep van 6  
scouts overgekomen naar  
de explorers.



## Voorwaarde

De eerste opkomst  
na de zomer



## Voorwaarde

Een opkomst met de  
hele scoutinggroep



## Voorwaarde

Doe iets met een  
insigne



## Voorwaarde

Doe iets met een  
Jaarbadge of  
awardinsigne





## Voorwaarde

Buiten regent het pijpenstelen.  
Je hebt in het clubhuis alleen  
het leidinglokaal tot je  
beschikking en er zijn  
6 roverscouts.



## Voorwaarde

De laatste opkomsten  
bestonden alleen uit  
spelletjes. De roverscouts  
willen nu wel een keer  
iets anders.



## Voorwaarde

Je hebt een groep van 9  
roverscouts waarvan 1  
met een lichamelijke  
handicap.



## Voorwaarde

Het is onverwacht mooi  
weer, alleen je kunt niet op  
het grasveld spelen.



## Voorwaarde

Je moet een bal gebruiken.



## Voorwaarde

Maak gebruik van  
een nieuwe technologie



## Voorwaarde

Draai samen met de  
explorers.



## Voorwaarde

Deze opkomst mogen de  
vrienden van  
roverscouts meedraaien.



## Voorwaarde

Het clubhuis is in gebruik  
door een andere speltak  
en je kunt er niet in voor  
je opkomst.



## Voorwaarde

Je had 14 roverscouts  
verwacht, maar er zijn  
er vandaag maar 5.



## Voorwaarde

Zorg dat je 2 elementen van  
SCOUTS terugvindt in  
je activiteit.



## Voorwaarde

De laatste opkomst voor  
het zomerkamp.



## Voorwaarde

Regioactiviteit met  
de roverscouts.



## Voorwaarde

Bedenk een activiteit  
met ten minste 3  
verschillende  
activiteitengebieden



## Voorwaarde

Er is net een groep van 6  
explorers overgekomen naar  
de roverscouts.



## Voorwaarde

De eerste opkomst  
na de zomer



## Voorwaarde

Een opkomst met de  
hele scoutinggroep



## Voorwaarde

Doe iets met een  
badge of  
awardinsigne



# Thema kaarten





**PASEN**



**Scouting**



**(ZOMER) CARNAVAL**



**Scouting**



**SLAPSTICK**



**Scouting**



**CASINO**



**Scouting**



**OLYMPISCHE SPELEN**



**Scouting**



**EXPEDITIE ROBINSON**



**Scouting**





**SPONGEBOB SQUARPANTS**



**Scouting**



**RIDDERS**



**Scouting**



**DE BOKKENRIJDERS**



**Scouting**



**ASTERIX**



**Scouting**



**INDIANA JONES**



**Scouting**



**REIS OM DE WERELD**



**Scouting**



DAN LIEVER DE LUCHT IN



Scouting



WATER



Scouting



HAPPY HIKER



Scouting



WEDDEN DAT



Scouting



KUNSTMARKT



Scouting



PIRATEN



Scouting



**JAMES BOND**



**Scouting**



**FOTO VERHAAL**



**Scouting**



**RESTAURANTWEEK**



**Scouting**



**MOORD AAN BOORD**



**Scouting**



**SECRET STORY**



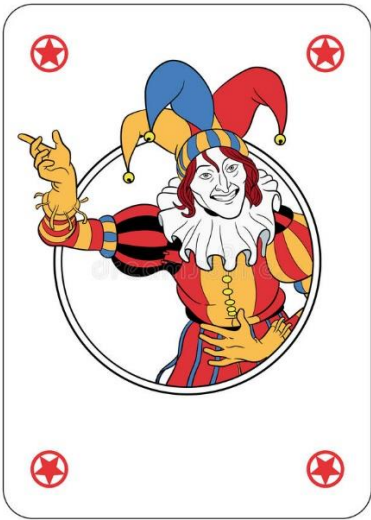
**Scouting**



**KRANT**



**Scouting**



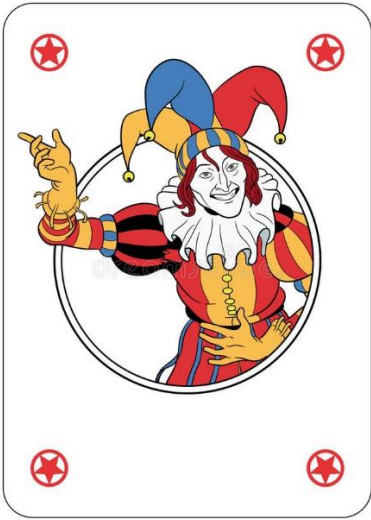
JOKER



JOKER



JOKER



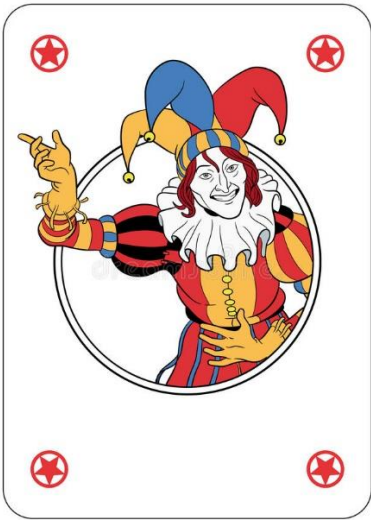
JOKER



JOKER



JOKER



JOKER



JOKER



JOKER



# Bever kaarten

(extra voorwaarde)



**Bas Bos**

# Welpen kaarten

(extra voorwaarde)



**Fleur Kleur**



**Keet Kleur**



**Noa**



**Professor Plof**



**Rozemarijn**



**Rebbel**



**Stanley Stekker**



**Sterre Stroom**



**Steven Stroom**



**Bagheera**



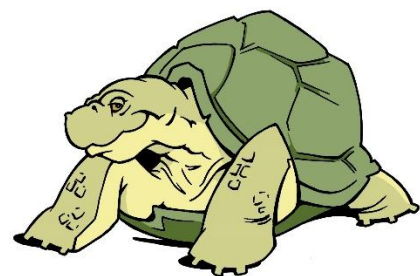
**Baloe**



**Kaa**



**Mor**



**Oe**



**Rikki Tikki Tavi**



**Malchi**



**Broer wolf**

Deze opkomst vertellen onze jeugdleden over 60 jaar aan hun kleinkinderen!

Bedacht door (namen): \_\_\_\_\_

[illegible]