

## **Methodieken en werkvormen**

*Module 6a – Programmeren (bevers, welpen, scouts) –  
“Handleiding voor de trainer”*



# Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	2
1 Inleiding .....	3
2 Beschrijving .....	4
2.1 Doel van deze module .....	4
2.2 Inhoud van deze module .....	4
2.3 Leeswijzer .....	4
3 Achtergrondinformatie .....	5
3.1 Algemeen .....	5
3.2 Stap 3 Langetermijnplanning .....	6
3.2.1 Inleiding .....	6
3.2.2 Voordelen .....	6
3.2.3 Progressie .....	7
3.2.4 Tips bij het opstellen van een langetermijnplanning .....	7
3.3 Stap 4: Voorbereiden .....	8
3.3.1 Programmeren in thema .....	9
3.3.2 Samenstellen van een spelprogramma voor een opkomst .....	16
3.4 Stap 5: Uitvoeren .....	24
3.5 Stap 6: Afronden .....	24
4 Kwalificatiekaart .....	26
5 Werkvorm .....	27
5.1 Opstellen langetermijnplanning .....	27
5.1.1 Werkvorm 1: Driemaandenprogramma .....	27
5.1.2 Werkvorm 2: De troepraad (scouts) .....	27
5.2 Samenstellen van een opkomst .....	29
5.2.1 Programma maken .....	29
6 Draaiboek .....	30
7 Materiaal .....	31
7.1 Checklist samenstellen opkomst .....	31
7.2 Schema driemaandenprogramma .....	32
7.3 Schema opkomst .....	33
8 Toets .....	34
8.1 Voorbeeld toets tijdens de training .....	34
8.2 Antwoordmodel/beoordelingsformulier .....	34
8.3 Voorbeeld toets voor praktijkbegeleider .....	34

# 1 Inleiding

*Module 6a: Programmeren* is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Leidinggevende bevers, welpen, scouts. 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 en praktijkbegeleider 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](http://www.scouting.nl)).

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van deelkwalificatie 6: Programmeren 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 6: Programmeren de bijbehorende achtergrondinformatie en voorbeelden van de werkvormen die je kunt gebruiken.

Deze module is samengesteld op basis van het *Bever-, Welpen- en Scoutskompas*, en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Verder is gebruik gemaakt van trainingsmateriaal van Scouting Limburg en Regio Klein Gelderland. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. Speciale dank gaat uit naar Harmen Quast voor zijn bijdrage aan het stuk over thema. 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

### 2.1 Doel van deze module

Na het doorlopen van de *Module 6a: Programmeren* kun je stap 3 tot en met 6 van de programmeercyclus toepassen. Daarnaast ben je in staat om een thema in je programma te verwerken.

### 2.2 Inhoud van deze module

Deze module bestaat uit één blok, waarbij je vanuit een idee een compleet programma kunt maken dat is afgestemd op jouw speltak. Daarbij wordt aandacht besteed het maken van een langetermijnplanning. Vervolgens wordt stilgestaan bij het werken met een thema. Uiteindelijk komt alles samen in het maken van een uitgewerkt programma voor één opkomst.

### 2.3 Leeswijzer

In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie (hoofdstuk 3) die nodig is voor het geven van deze module. Je maakt een planning zowel voor het programmeren op de lange(re) termijn, als bij het programmeren voor één opkomst. In paragraaf 3.3 komt het maken van een planning op korte termijn aan bod en wordt dieper ingegaan op het programmeren in thema. In paragraaf 3.2 wordt aandacht besteed aan de langetermijnplanning.

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 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

Kinderen komen naar Scouting, omdat ze de andere kinderen en de leiding daar leuk vinden, de activiteiten waarderen, het leuk vinden dat ze allerlei verschillende activiteiten doen en er nieuwe dingen leren. Het programma staat bij Scouting dus centraal.

In het algemeen verloopt programmeren min of meer volgens dezelfde stappen: Plannen (Plan), Doen (Doe), Checken (Check) en Bijstellen (Act).

Als de termijn bekend is, worden de volgende zaken gedaan:

- Ideeën verzamelen, keuzes maken, er wordt een planning gemaakt (Plan).
- Programma's uitwerken en voorbereiden, uitvoeren, afronden (Do).
- Nabespreken (evalueren) (Check).
- Door de nabespreking komen er mogelijk weer nieuwe ideeën op tafel (Act).

De programmeerstappen zijn zowel in je eentje als met het leidingteam te doorlopen, altijd met de betrokkenheid van de kinderen. Jongere leeftijdsgroepen worden vooral betrokken bij het verzamelen van de ideeën en bij het nabespreken. Oudere leeftijdsgroepen kunnen in toenemende mate ook aan de andere programmeerstappen een bijdrage leveren, inclusief de planning en de uitvoering.

Programmeren omvat dus alle handelingen die verricht moeten worden om een activiteit uit te voeren. Steeds komt een aantal te onderscheiden handelingen in een zelfde volgorde terug. De programmeercyclus is hiervoor een hulpmiddel bij uitstek. In onderstaande figuur wordt de programmeercyclus beschreven.



(Bron: Scouting Limburg)

De programmeercyclus omvat zeven stappen (zie figuur):

1. Het begint met het verzamelen van ideeën. Gebruik hierbij je fantasie. Alle ideeën en invallen worden geïnventariseerd, zonder al direct te zeggen: "Wat gek!" of "Dat kan nooit!" Het is ook mogelijk om ideeën met elkaar te combineren en zo nieuwe dingen te laten ontstaan en aan te vullen.
2. Vervolgens wordt er tussen de ideeën gekozen. Het is goed mogelijk om voorstellen samen te voegen of te combineren. Voor deze selectie wordt een aantal criteria gebruikt: aansluiten bij de leefwereld van de kinderen, de vaardigheden van het leidingteam, kosten, jaargetijde, etc.
3. De gekozen ideeën worden in de langetermijnplanning opgenomen. Hierbij wordt rekening gehouden met de in de jaarplanning opgenomen activiteiten, zoals groepsactiviteiten, feestdagen, weekendkampen, etc.

4. De geselecteerde ideeën zullen nu uitgewerkt moeten worden: de voorbereiding wordt opgestart. Het is handig dit in een draaiboek te zetten. Voordat de activiteit begint, wordt nog eenmaal een programmacheck gedaan. Is alles geregeld? Zijn de benodigde materialen aanwezig? Weet iedereen wat er van hem of haar wordt verwacht?
5. Tijdens de uitvoering van de activiteit zal blijken of de programmering voldoende is geweest.
6. Aan het eind van de activiteit ruim je op en bedank je mensen. Ook maak je een verslagje voor op de website.
7. Is de activiteit achter de rug, dan wordt er geëvalueerd of de activiteit is verlopen zoals gewenst. Daarbij is de mening van de kinderen ook van belang. De nabespreking is het moment van terugkijken en vanuit die ervaring plannen maken voor de toekomst.

In de modules 5, 6 en 11 komen de zeven stappen van de programmeercyclus, zoals eerder beschreven, aan bod. In *Module 5: Activiteitenwensen en spelideeën* wordt stilgestaan bij de eerste twee stappen: ideeën verzamelen en een keuze maken. In deze module, *Module 6a: Programmeren* worden de stappen 3 tot en met 6 (plannen, uitwerken, uitvoeren en afronden) behandeld. In *Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten* wordt aandacht geschonken aan het daadwerkelijk voor een groep staan en hoe je een activiteit uitlegt (stap 5). In *Module 11: Evalueren* gaat het om de laatste stap. Dit kan een reden zijn deze vier modules samen te smeden tot één grote trainingsmodule, waarbij de gehele programmeercyclus wordt doorlopen en het programma wordt gepresenteerd.

In *Module 5: Activiteitenwensen en spelideeën* is de achtergrond van de eerste twee stappen van de programmeercyclus te vinden. In deze module vind je ook veel informatie over programmeren samen met kinderen. Er worden diverse spel- en werkvormen besproken om tot ideeën te komen, je vindt er activiteiten die zowel in het leidingteam als samen met de kinderen gebruikt kunnen worden om het programma op te stellen.

## **3.2 Stap 3 Langetermijnplanning**

### *3.2.1 Inleiding*

Bij Scouting werken we graag met een langetermijnplanning. In de meeste gevallen wordt een driemaandelijks planning of een halfjaarplanning gebruikt. Daarnaast hebben veel groepen een jaarplanning met groepsactiviteiten en is er een jaarplanning van de regio. Door de plannings van de groep en de regio te gebruiken, word je ook niet ineens overvallen door een uitnodiging voor een activiteit voor volgende week.

### *3.2.2 Voordelen*

Voordelen langetermijnplanning:

- Het bevordert de kwaliteit van de programma's.
- Het zorgt voor meer afwisseling in de activiteiten.
- Programma's kunnen gebruikt worden voor de voorbereiding van een activiteit in de toekomst (bijvoorbeeld een weekend of een zomerkamp).
- Een efficiënte werkwijze en een goede taakverdeling wordt mogelijk.
- De progressie/ontwikkeling wordt zichtbaar.
- Er kan toegewerkt worden naar hoogtepunten.
- Er is meer tijd om een programma voor te bereiden en een themafiguur van buiten of een excursie te regelen. Niet ieder programma-idee of iedere activiteit is in korte tijd te verwezenlijken.

Voordelen kortetermijnplanning:

- Voor kinderen is dit soms overzichtelijker. Wat zullen we de volgende keer doen? Dit wil echter niet altijd zeggen, dat ze een week later nog steeds zo'n zin in het programma hebben. Op deze manier kun je wel invulling geven aan jeugdparticipatie.
- Het is gemakkelijker om in te spelen op de actualiteit of mogelijkheden die zich ineens voordoen. Indien het leidingteam een langetermijnplanning beschouwt als richtinggevend en er flexibel mee omgaat, is het bij een langetermijnplanning ook mogelijk om hierop in te spelen.

### 3.2.3 Progressie

Activiteiten die steeds op dezelfde manier worden herhaald, gaan vervelen. Kinderen zullen steeds dingen willen doen die moeilijker zijn en verder gaan dan het bekende. Daarom moet er progressie in de activiteiten zitten. Progressie betekent opbouw, voortgang en vooruitgang. Ontwikkeling dus!

Scouting staat voor uitdaging. Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen. Het gaat hierbij om de groeiende zelfstandigheid van het kind, het ontdekken van de mogelijkheden voor zichzelf en de wereld en het opdoen van nieuwe kennis en vaardigheden. Om dit te kunnen doen, moeten de activiteiten steeds moeilijker en vooral uitdagend zijn. Dit kan onder andere door voort te bouwen op eerdere activiteiten.

Een ontwikkeling in:

- Activiteiten: nieuwe, andere, moeilijker, ingewikkelder, groter, etc.
- Programma: veelzijdig, afwisselend, maar met een bepaalde samenhang.

Door gebruik te maken van een langetermijnplanning, kun je deze ontwikkeling in het programma verwerken. Een langetermijnplanning stelt je in staat om een plan te maken en te bedenken hoe je kinderen in een aantal stappen van alles leert.

Kinderen kunnen ook werken aan hun eigen progressie. Binnen Scouting zijn daarvoor insignes en awards beschikbaar. Door het afronden van een insigne wordt voor kinderen zichtbaar welke kennis en vaardigheden ze hebben opgedaan. Door het dragen van een insigne kunnen ze dit ook tonen aan een ander. Werken met insignes kun je dus goed verwerken in een langetermijnplanning

### 3.2.4 Tips bij het opstellen van een langetermijnplanning

Bij het maken van een programma is er een aantal vragen dat je helpt om overal aan te denken.

Dit zijn de zeven W's:

- Wie (voor wie en door wie).
- Wat.
- Waar (locatie).
- Wanneer (tijd).
- Waarom (doel).
- Op welke wijze (hoe).
- Waarmee (met welke middelen, materialen, kosten).

In paragraaf 3.5.12 worden alle zeven W's besproken, maar er is een aantal W's waarvan het goed is dat je hier bij het maken van een langetermijnplanning rekening mee houdt.

- Wie? Wie is het eerste aanspreekpunt voor het programma en coördineert de opkomst(en)?
- Wat? Wat voor een activiteit ga je organiseren? Zorg daarbij voor voldoende variatie. De activiteitengebieden kunnen je helpen om te zorgen voor voldoende diversiteit in je



programma. Niet alle activiteitengebieden hoeven even vaak aan bod te komen. Per speltak ligt de nadruk net even anders, gebaseerd op de leeftijdseigen kenmerken van de kinderen. Bij scouts zal het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken vaak voorkomen, bij de welpen Sport & Spel.

- Waar? Als je weet welke activiteit je gaat organiseren en voor wie, kun je gaan plannen waar je deze activiteit kunt gaan houden.
- Wanneer? Wanneer je gaat plannen welke activiteiten je wilt gaan doen, moet je rekening houden met een aantal zaken:
  - Schoolvakanties.
  - Toetsperiodes, proefwerkweken of de citotoets.
  - Beschikbaarheid van de accommodatie.
  - Grote activiteiten van andere Scoutingonderdelen of in het dorp of de stad waar je woont. Als het Nederlands elftal speelt tijdens het WK of de plaatselijke Sinterklaasintocht wordt georganiseerd, weet je dat er veel leden niet zullen komen. Je kunt daar dus ook je programma op aansluiten: met dierendag met de bevers naar de kinderboerderij, met de bevers naar de intocht van Sinterklaas, met de scouts mee klussen op NLdoet.
  - Feestdagen kunnen een goede inspiratiebron zijn. In het *Bever-, Welpen- en Scoutskompas* staat een kalender met (Scouting)feestdagen, waar je het thema van die opkomst op aan zou kunnen laten sluiten.
  - De activiteit op zich: een kerstmaaltijd organiseer je in december en niet in januari.
  - Voorbereidingstijd die je nodig hebt.

Hieronder is een voorbeeld gegeven van een langetermijnplanning.

Datum	Wat	Activitei- tengebied	Thema	Materiaal/ kosten	Wie gaat het doen?	Mededelingen/ diversen

Door het activiteitengebied op te nemen in het schema, krijg je snel een overzicht over de afwisseling in het programma. Door meteen een schatting van de kosten te maken of na te denken over bijzonder materiaal, geef je jezelf de mogelijkheid om indien gewenst, daar ruim van te voren actie op te ondernemen.

### 3.3 Stap 4: Voorbereiden

In deze modules is stap 4 verdeeld over twee paragrafen, programmeren in thema (paragraaf 3.3.1) en het samenstellen van een spelprogramma voor een opkomst (paragraaf 3.3.2).



### 3.3.1 Programmeren in thema

#### 3.3.1.1 Achtergrond voor het programmeren in thema

Het spelen in thema kent een lange Scoutingtraditie. Een thema is een ontzettend handig middel om het spel rijker en uitdagender te maken en de betrokkenheid van kinderen te vergroten. In dit hoofdstuk staat beschreven hoe je op een gemakkelijke manier een thema goed kunt verwerken in je programma.

Werken met een thema geeft voor leiding een kader aan met daarnaast een uitdaging om tot nieuwe activiteiten te komen. Voor de betreffende leeftijdsgroepen past het thema in de belevingswereld en sluit daarmee aan bij de leeftijdseigen kenmerken.

Bij het programmeren op lange termijn is het belangrijk oog te hebben voor het gebruik en de uitwerking van thema's:

- Welk thema is gekozen?
- Sluit het thema aan bij de belevingswereld van de kinderen?
- Hoe worden de kinderen bij het thema betrokken?
- Zit er goede opbouw in het thema? Als er met meerdere weken wordt gewerkt, is het belangrijk naar een hoogtepunt toe te werken. Het programma moet een zekere spanning krijgen, zodat het uitdagend blijft om met het thema bezig te zijn.
- Hoe wordt het thema afgerond?
- Hoe is de verhouding tussen de thema's onderling? Is er een verband? Is er een logische opbouw?

Bevers en welpen hebben een spelthema, dat elke week terugkomt in het programma. Voor de uitwerking van de spelthema's voor bevers en welpen wordt verwezen naar *Module 1a: Spelvisie en spelaanbod*.

De term 'thema' kun je breed opvatten. In alle gevallen waar min of meer op zichzelf staande activiteiten door een bepaald onderwerp centraal in het programma worden verbonden, is sprake van een thema. Het betekent dat je gebruik maakt van een bepaalde sfeer, een bepaalde belevingswereld die meestal anders is dan die van alledag.

Thema's worden boeiend als zowel de leiding als de kinderen zich erin kunnen inleven, maar zich vooral ook kunnen uiten in het thema. Een goed thema prikkelt de fantasie en de expressie van de kinderen en dat stimuleert de ontwikkeling. Hoe beter dit tot uiting komt, hoe beter het resultaat van de activiteiten is. Datzelfde geldt overigens ook voor de training: als deelnemers actief participeren in de training, komt de uitwisseling van informatie veel beter tot zijn recht. Niet elke deelnemer heeft direct een open houding. Daar gaat eerst een heel groepsproces (oriëntatie, betrokkenheid en onafhankelijkheid) aan vooraf. Om dit proces te stimuleren, kan het gebruik van thema's functioneel zijn. Gebruik van de vaste spelthema's het dorp Hotsjietonia (bevers) en Jungleboek (welpen) maken het voor kinderen gemakkelijker om zich er aan over te geven: ze kennen de hoofdlijnen en hoeven zich die niet eerst eigen te maken. Denk bij het maken van een themaprogramma voor scouts aan de rode draad, de hoofdlijnen en het doel.

Het spelen met een thema richt de aandacht en fantasie op een centraal onderwerp.

Het spelen in thema kan activiteiten een meerwaarde geven:

- Activiteiten krijgen een grotere onderlinge samenhang. Een thema kan als leidraad dienen bij het bedenken van activiteiten, hierdoor hangen de activiteiten niet als los zand aan elkaar.

Je speelt geen tikkertje, gaat niet tekenen en voetballen, maar je doet een indianendans, gaat tipi-schetsen en houdt de bizon. Een thema biedt je veel keuzemogelijkheden en biedt je tegelijkertijd houvast.

- Thema's maken een activiteit smeùiger. Je kunt op een speelse manier serieuze zaken en doelstellingen aan bod laten komen. Werken met een thema is sfeer verhogend in de opkomst, doordat het afwisseling biedt met de meer serieuze onderdelen.

Het thema heeft verder een duidelijke rol in de aankleding van een ruimte, waardoor er een prettige werksfeer kan ontstaan. Veel bestaande spelvormen zijn opnieuw te gebruiken door ze te vertalen in het thema. Hoe rijker het thema, hoe meer mogelijkheden.

Tip voor de trainer: practise what you preach. Kortom, om de deelnemers van de training zelf te laten ervaren hoe leuk het is (en niet alleen voor de kinderen) om met thema's te werken, kan de training in thema gegeven worden. Tijdens de training kunnen trainers deelnemers zelf laten ervaren wat thematisch werken met de fantasie en de betrokkenheid van de kinderen kan doen. Ze ervaren zelf welke meerwaarde thematisch werken heeft.

De trainers geven daarnaast ook een voorbeeld hoe leiding thematisch kan werken: invulling van thema en presentatie van het thema. Dit zijn ervaringen die waardevol zijn voor de deelnemers. Net als bij kinderen is het belangrijk om een thema te kiezen dat aansluit bij de belevingswereld van de deelnemers.

### 3.3.1.2 Thematisch werken

Thematisch werken, is niet eenvoudig. Door het regelmatig te oefenen, zal je al snel merken dat het eenvoudiger gaat. Ofwel: je leert het door te doen! Je voelt veel beter aan wat kinderen aanspreekt en hoe ver je kunt gaan. Wanneer je het thema te ver doorvoert, dreig je de aansluiting met verlegen of onzekere kinderen te verliezen. Dit staat haaks op je doelstelling.

Thematisch werken, vraagt wel extra kwaliteiten van leiding.

Leiding moet:

- de creativiteit hebben om invulling te kunnen geven aan het thema;
- zich kunnen inleven in het thema;
- het thema overtuigend kunnen overbrengen (dat betekent dus niet dat je een professioneel acteur moet zijn);
- enthousiast en inspirerend zijn;
- bereid zijn om extra tijd te stoppen in het voorbereiden, zoals het bedenken van een verhaal, het zoeken van kleding en het maken of regelen van attributen.

Maak de kinderen enthousiast. Als jij het als een 'groot probleem' ziet, zullen de welpen het ook zo groot zien. En als jij zin hebt om het op te lossen, dan willen de meeste kinderen je graag helpen. Leiding heeft dus een belangrijke voorbeeldfunctie!

### 3.3.1.3 Waaraan moet een thema voldoen?

Om te zorgen dat een thema succesvol is, is er een aantal aandachtspunten waar je op zou kunnen letten:

- Allereerst moet de leiding het leuk vinden, zij moeten tenslotte het thema uitstralen. Leiding moet zich dus volledig kunnen inleven en hun rol consequent spelen tijdens de themaonderdelen. Houd je als leiding aan je rol: als je een themafiguur speelt, kun je niet eventjes voor een minuut leidinggevende zijn. Het is dus verstandig dat niet het hele leidingteam tegelijkertijd in een themarol zit, maar dat er een paar gewoon leidinggevende

zijn en voor orde in de groep zorgen en de andere leidingtaken uitvoeren. Zorg ervoor dat als je een rol speelt, je deze ook consequent volhoudt. Als jij dit niet doet, hoef je er ook niet op te rekenen dat de kinderen hun 'rol' volhouden of nog in het thema 'geloven'. Als je zelf het thema niet serieus neemt, kun je dit van de kinderen ook niet verwachten. Inleven houdt ook in dat je nooit een onderdeel start met de woorden "En dan gaan we nu een themaspelletje doen". Deze woorden staan garant voor het mislukken van je themasfeer.

- Het onderwerp en de invulling moeten aansluiten bij de belevingswereld van de kinderen.
- Het thema moet te vertalen zijn in bijvoorbeeld:
  - aankleding van de ruimte;
  - rollen voor de leiding;
  - rollen voor de kinderen;
  - allerlei details, zoals eten, het verhaal voor het slapen gaan, de versnapering tussendoor, een bedankje voor ouders of anderen die meehelpen, etc.;
  - activiteiten;
  - uitnodiging en afscheid.
- Een thema moet je van begin tot het einde doorzetten, zowel in de grote lijnen als in de kleine details. Liever een keer een opkomst zonder thema-avontuur dan een heel onlogisch, onafgemaakt of slecht avontuur.
- Bij het uitwerken van een thema begin je altijd dingen te verzinnen vanuit het thema, waarna je kijkt hoe je het inpast in de opkomst. Je mist kansen wanneer je denkt: dit is het standaardprogramma, hoe gooien we hier een themausausje overheen?
- Leg de activiteit uit op een manier waardoor het duidelijk wordt dat de kinderen bezig zijn het probleem op te lossen. Dus niet: "We gaan een pizzaspel spelen en dat gaat zo...", maar: "Zullen we voor Baloe een pizza bakken, misschien heeft Baloe dan geen honger meer, dat kunnen we zo doen... laten we er een wedstrijdje van maken! Wie het snelste de pizza klaar heeft! Want we willen natuurlijk niet dat die arme Baloe honger heeft."

#### 3.3.1.4 Hoe kom je aan een goed thema?

Er zijn meerdere manieren om aan een thema te komen. Natuurlijk biedt het spelaanbod al een spelthema. Bij de bevers is dit het dorp Hotsjietonia en bij de welpen Jungleboek. De compassen bieden over dit thema en over de activiteitengebieden veel informatie.

Om andere thema-ideeën voor bevers en welpen te bedenken en om een thema voor scouts te bedenken, kijk je om je heen (jaargetijden, het weer, de streek, het nieuws van de dag, mensen op straat) of haal je inspiratie uit verhalen, sprookjes, sagen en legenden. Daarnaast kun je natuurlijk ideeën voor thema's halen uit boeken, tijdschriften, bladen, tv-programma's, etc. Of denk aan dingen als de geschiedenis (Romeinen, ontdekkingsreizen), aardrijkskunde (tradities van volkeren), beroepen, etc.

Verzamel zoveel mogelijk informatie over het gekozen thema. Verdiep je in het onderwerp en lees erover. Je kunt ook contact opnemen met verenigingen die zich met dit onderwerp bezighouden. Van het verzamelde materiaal kun je een infoboekje samenstellen. Hierbinnen kun je ook je eigen themaverhaal opschrijven.

#### 3.3.1.5 Thema's combineren

Kun je Hotsjietonia of de jungleavonturen van Mowgli en Shanti combineren met een ander thema? Bij bevers verdient het de sterke voorkeur om het reguliere thema (het dorp Hotsjietonia) te hanteren en te kijken of je een bepaald onderwerp of een ander thema logisch in Hotsjietonia kunt laten terugkomen. Voorbeelden zijn de thema's van de regiospelen, waarbij Steven en Sterre op hun boot een spin uit Ghana vinden of waarbij Stanley Stekker een tijdmachine maakt.



Doordat bij de welpen de jungle heel groot is en doordat de jungle grenst aan de grote buitenwereld, kun je de jungle voor je zomerkamp tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven, tussen haakjes staat ter vergelijking een 'normaal' thema.

- Er komen mensen uit een ver land op bezoek in Haveli. Twee van hun kinderen gaan samen met Shanti en Mowgli spelen in de jungle (vergelijk: Arabieren of Chinezen).
- Een grote boot met een zwarte vlag komt de rivier op gevaren en Mowgli en Shanti nemen een kijkje op de boot (vergelijk: Piratenkamp).
- In de Emaarate ruïne vindt Mowgli een heel oud voorwerp en dan blijkt dat er diep in de ruïne nog een schat verstopt ligt (vergelijk: Indiana Jones).
- Diep in de Guha grotten vindt Shanti een rotstekening van mammoeten en ze vraagt zich af hoe deze mensen in de Prehistorie hebben geleefd (vergelijk: holbewoners).

Het grote voordeel is dat je de karakters van de dieren daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het *Welpenkompas* worden de eigenschappen van de dieren en de plaatsen in de jungle uitgebreid beschreven.

Als je een ander thema gebruikt dan het reguliere bever- en welpenthema, bedenk dan hoe deze thema's zich tot elkaar verhouden en maak ook naar de jeugdleden duidelijk hoe het zit. Bijvoorbeeld dat je voor een weekend of een zomerkamp een uitstapje maakt en waarom je dat doet.

Wanneer jouw speltak het reguliere spelthema helemaal niet gebruikt (ook niet als achtergrond), kun je tijdens een weekend of een zomerkamp vrij gebruik maken van elk beschikbaar thema wat past bij de leeftijdsgroep. Misschien raak je wel geïnspireerd en ga je in de toekomst het spelthema voor jouw speltak wel gebruiken.

#### 3.3.1.6 Hoe kun je een thema uitwerken?

Afhankelijk van het doel en de leeftijdsgroep waarvoor je het thema gebruikt, kun je het thema op drie manieren verwerken:

1. Het thema als verhaal (fantasie).
2. Het thema als rode draad (informatief).
3. Het thema als achtergrond (aankleding).

##### 3.3.1.6.1 Thema als verhaal

Door thema als verhaal te gebruiken, stimuleer je de fantasie van kinderen. Daardoor is deze vorm van werken met thema erg geschikt voor de speltakken bevers en welpen. Hierbij maak je samen een avontuur van begin tot eind mee. Met behulp van themafiguren, 'doen alsof' en het mee- en naspelen van het verhaal, beleef je het verhaal mee. Voor het gebruik van een thema als verhaal is een aantal gouden regels te hanteren; het gebruik van deze regels garandeert een belevenis waaraan kinderen zonder aarzelen zullen meedoen:

- Het verhaal is de basis en ontstaat als eerste.
- Pas daarna worden de activiteiten in een samenhangend verhaal ingepast. Eerst de activiteiten bedenken, doet afbreuk aan de samenhang.
- Het is belangrijk dat het verhaal logisch in elkaar zit, dus dat er een reden is voor een gebeurtenis en dat personen en gebeurtenissen met elkaar in verband staan. Met andere woorden: een verhaal moet kloppen, anders is het niet geloofwaardig.
- Daarnaast is het leuk als er een stijgende lijn in het verhaal zit die uiteindelijk uitloopt in een ontknoping.
- De ontknoping hoeft niet altijd het vinden van een schat te zijn, maar kan ook plaatsvinden door een feest, een maaltijd of het vinden van een themafiguur.



Een themaverhaal bevat altijd de volgende punten:

- De uitgangssituatie: De themafiguren; welk probleem hebben ze, waar bevinden ze zich en in welke tijd speelt het zich af? Dit is de start van je verhaal.
- Gebeurtenissen: Hoe verloopt het verhaal? verdeel het plot in verschillende stappen. Aan elke stap kun je vervolgens een activiteit koppelen.
- Indicatoren: Geef na elke stap aan hoe ver je bent met de oplossing van je probleem en wat er nog moet gebeuren om je doel te bereiken.
- Doel: Uiteindelijk wordt het doel bereikt.

Je vraagt je tijdens de voorbereiding continu af: Hoe vertaal ik dit deel van het verhaal in een spelvorm? Denk daarbij niet te snel aan de bekende standaardvormen, maar eerder aan een totaaltheater. Vertel niet wat er gebeurt, maar speel wat er gebeurt. Hierbij speelt het doen alsof een belangrijke rol: kruip in de huid van een ander of van iets anders (doen alsof je een vliegtuig bent als je in het verhaal moet vliegen).

Als je op deze manier denkt, kan zelfs het verplaatsen van A naar B een activiteit vormen. In het voorbeeld Middeleeuwen (in paragraaf 3.3.1.7) verplaatsen de ridders zich als ze op zoek zijn naar het kasteel van de koning natuurlijk te paard en zijn ze continu op hun hoede voor struikrovers.

Een goed decor, schmink, kostuums en attributen in thema doen wonderen. Een verhaal komt het best tot zijn recht als ook de achtergrond aan het thema is aangepast. Een spel in thema zetten, houdt niet in dat je altijd compleet verkleed en met een aangeklede blokhut op de propen hoeft te komen. Een goed gebracht verhaal werkt vaak ook voldoende op de fantasie van kinderen. Zorg er wel voor dat er ruimte overblijft voor de fantasie van de kinderen. Juist de kleine opvallende kwinkslagen maken dat het thema gaat leven. Een voorbeeld is een muurschildering van de jungle of het dorp Hotsjietonia die je in veel bever- en welpenlokalen terugvindt.

Met een spectaculaire opening wordt een geweldig effect bereikt. Door meteen het thema te beginnen, hoeft niets te worden verteld of uitgelegd. Zorg voor een spectaculaire, krachtige, korte en duidelijke opening die ze als het ware meesleekt in het thema. Werk toe naar een duidelijk hoogtepunt dat dient als daverende afsluiting, zodat de kinderen zich het verhaal dat ze hebben beleefd nog lang zullen herinneren. Dit hoeft niet altijd in een toneelstukje. Het kan ook door middel van een brief, kaart, vreemd voorwerp, video, geheimschrift, mobiele telefoon... niets is te gek!

Dwing de kinderen niet te sterk iemand of iets anders te zijn. Ze voelen zich er soms ongemakkelijk bij en gaan dan precies het tegenovergestelde doen van wat jij wilt. Kinderen stappen zelf wel in als ze er klaar voor zijn. Sommige kinderen vinden het heerlijk om een rol in het spel te krijgen en iets belangrijks te mogen doen. Het is de kunst van het leiding-zijn om de kinderen uit te dagen met z'n allen piraten, miljonairs of filmsterren te laten zijn. De oudste welpen of de oudste scouts kunnen misschien een rol krijgen in het thema.

Geef je tijdens de opkomst iets te eten of te drinken, dan is het natuurlijk leuk om deze aan te passen aan het thema. Ben je met z'n allen op een cruise, dan zijn de nodige vissen verwerkt in het eten (tot winegumhaaien in het toetje aan toe). Het diner is natuurlijk een captainsdiner. Denk ook aan de tussendoortjes. Koekjes zijn in vele soorten en vormen verkrijgbaar.

Bedenk een leuke of spannende situatie die past bij dit startpunt en door een activiteit van de kinderen opgelost kan worden. Hierdoor krijgt de activiteit meer betekenis. De mogelijkheden voor de situaties worden alleen maar beperkt door je eigen fantasie.

Veel gebruikte vormen:

- Een spelfiguur kan iets niet, de kinderen laten zien hoe het moet.
- Een spelfiguur heeft hulp nodig, de kinderen helpen.
- Een spelfiguur is ergens bang voor, de kinderen helpen.
- Enkele spelfiguren hebben ruzie, de kinderen komen tussen beide.
- Er is een mysterie, de kinderen vinden de oplossing.
- Er is iets kwijt, de kinderen vinden het.
- Er is een bedreiging voor een gebied of spelfiguur, de kinderen nemen deze bedreiging weg.
- Een gebied of plek heeft iets heel bijzonders, de kinderen maken hier gebruik van.
- Een spelfiguur daagt de kinderen uit, de kinderen bewijzen hun waarde.

Hoewel het mogelijk is om voor de scoutsleeftijd of ouder een goed verhaal te bedenken, wordt deze vorm van thema het meest gebruikt bij bevers en welpen, omdat deze vorm van thema het meest aansluit bij de belevingswereld en het (magische) denken van bevers en welpen. Een voorbeeld van een verhalend thema voor volwassenen is een moordspeldiner, maar ook *Wie is de Mol* kun je onder dit kopje scharen.

#### 3.3.1.6.2 Thema als rode draad

Door het gebruik van het thema ontstaat meer samenhang in de verschillende onderdelen van het programma. Bij een thema als rode draad gaat het minder om het verhaal, maar meer om het onderwerp. Dit thema leent zich dus beter voor een serie informatieve of instructieopkomsten. Het werken met insignes of awards sluit erg goed aan bij deze vorm van thema.

Een voorbeeld voor de welpen is een serie opkomsten rond het verhaal 'Rode bloem' uit het verhalenboek *Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli*. Welpen leren hoe ze zich gedragen rondom een kampvuur, de oudste welpen kunnen werken aan hun insigne Kampvuur, je gaat op excursie naar de brandweer, je maakt zelf kaarsen en bouwt een luciferestafette. Het verhaal heeft een minder nadrukkelijke en meer ondergeschikte rol dan bij het thema als verhaal.

#### 3.3.1.6.3 Thema als achtergrond

De aankleding van ruimtes, de leiding en de kinderen worden in een bepaalde sfeer geplaatst. Denk daarbij ook aan de benaming. Deze vorm van thema is geschikt voor alle leeftijden. Een beachparty kan een leuk thema zijn voor een leidingactiviteit. Deze vorm van werken met thema zie je vooral bij activiteiten voor explorers, roverscouts en leiding. Op zich kun je deze vorm ook bij de jongere speltakken gebruiken, maar je verliest dan wel de meerwaarde van de vorige twee vormen van werken met thema.

#### 3.3.1.6.4 Voorbeeld van verschillende inzet van een thema

Ter afsluiting van deze paragraaf is voor de drie vormen van de inzet van het thema (als achtergrond, als rode draad en als verhaal) een voorbeeld voor een programma van vier weken met het thema Middeleeuwen uitgewerkt. Tussen haakjes staat voor welke speltak dit blok is bedacht. Dit kun je uiteraard omschrijven naar je eigen speltak.

- Als achtergrond (scouts):
  - Week 1: Primitief koken: je gaat een middeleeuwse maaltijd koken op houtvuur.
  - Week 2: Pionieren: je gaat een blijde pionieren.
  - Week 3: Toneel: Je speelt het verhaal van Sint Joris en de draak na.
  - Week 4: Routetechnieken: Je loopt een hike langs oude boerderijen, kerken en molens.
- Als rode draad (scouts):
  - Week 1: Museumbezoek en werkblad Middeleeuwen.

- Week 2: Middeleeuwse kleren en voorwerpen maken.
- Week 3: Inrichten tentoonstelling voor ouders en uitnodigingen/affiches maken.
- Week 4: Ontvangst ouders en gezamenlijk middeleeuwse spelen en eten.
- Als verhaal (welpen\*):
  - Week 1: De koningin is door een slechte roofridder weggejaagd uit het paleis. Zij zit eenzaam te kniezen. De kinderen worden te hulp geroepen. Zij moeten aan de strenge eisen van de koningin tegemoet komen. Oefenen in paleismanieren, bedienen, lekkere dingen maken, proeven en testen van eten en drinken.
  - Week 2: De koningin wil terug naar haar paleis. De kinderen moeten haar ridders worden en gaan op training.
  - Week 3: Speurtocht naar het paleis. Onderweg zijn er vele beproevingen. Uiteindelijk komen we bij het paleis. Dit is verlaten op een paar bedienden na. De roofridder is weer eens een oorlogje aan het uitvechten.
  - Week 4: Groot feest. De welpen maken eten boven het vuur en gaan goochelen. Ook is er een echt riddertoernooi.

\*Bij scouts kan een stukje verhaal geen kwaad, maar dit is is minder uitgebreid dan bij welpen.

### 3.3.1.7 Aankleding van het gebouw/leiding

Bij aankleding kun je aan een groot aantal verschillende zaken denken. Hieronder staat een aantal tips en suggesties in willekeurige volgorde genoemd, maar er is veel meer te verzinnen. Soms kan het aardig zijn om als team een fijne associatie los te laten op wat woorden, boeken, etc.

- Werk niet te klein, je moet een grote ruimte echt vullen om enig effect te bereiken.
- Haal storende factoren, zoals opgehangen schilderijen of groepsfoto's weg, of bedek ze zoveel mogelijk.
- Tweedehands zaken en vlooiemarkten zijn een goedkope bron van aankleding en zorgen voor nieuwe ideeën.
- Bij allerlei instanties, bedrijven en instellingen is materiaal te krijgen. Bedenk voordat je iemand gaat benaderen eerst goed wat je gaat vragen en hoe. Persoonlijk benaderen werkt het beste, gevolgd door mensen bellen. Via mail krijg je veel minder respons.

Ook de stijl is van belang!. Dat begint al bij het voorstellen:

"Goedemiddag, Pieter Puk; Scoutinggroep ... Ik heb een wat onverwacht verzoek voor u. Scoutinggroep ... organiseert namelijk een geweldig weekend voor haar leden. Deze weekenden worden altijd in een thema gegeven, en het thema is deze keer ... U zou onze vrijwilligersorganisatie heel erg helpen bij de organisatie door ... uit te willen lenen of zelfs te geven."

Dit werkt veel beter dan:

"Hallo, met Pietje. Ik wil wat spullen bij jullie regelen."

Als wederdienst bied je dan aan om wat aandacht te schenken via het groepsblad, de website of social media.

Sommige bedrijven vragen om een formeel verzoek. Zorg dan altijd dat bij de e-mail een PDF als bijlage zit met een brief in de huisstijl van de groep, dus met logo en briefhoofd. Gebruik voor het versturen van de mail een net e-mailadres, liefst eentje van Scouting, maar zeker geen adressen zoals ikkebendebest@hotmail.com. Reageer ook snel na je telefoontje, dat is wel zo netjes en werkt bovendien beter.

- Als je op welke manier dan ook medewerking hebt gekregen van een bedrijf, stuur dan snel na de opkomst, het weekendkamp of het zomerkamp even een bedankbriefje met een leuke foto van je speltak of je speltakruimte in thema. Zo houd je ze in ieder geval te vriend. Dit briefje zet je uiteraard ook in huisstijl.



- Werk waar nodig met extra verlichting of spotjes om accenten te leggen.
- Het werken met één kleur als vaste 'themakleur' is simpel, maar geeft al snel een mooi totaaleffect. Zelfs al heeft het thema niets met een bepaalde kleur te maken, dan nog kan het goed zijn om één kleur tot themakleur te bombarderen!
- Geef waar mogelijk ook de verschillende ruimtes namen; werk met naambordjes.
- Gebruik een themamuziekje. Dit muziekje kan het signaal zijn dat men zich moet verzamelen voor een volgend onderdeel van het programma. Ook kun je dit themamuziekje zachtjes starten bij het einde van een activiteit en vervolgens langzaam opdraaien, zodat men het onderdeel kan afronden om te gaan wisselen. Als dat bij talkshows op tv goed werkt, moet dat bij een opkomst of op een training ook lukken.

### 3.3.1.8 Afsluiting van een thema

Sluit een thema goed af. Het beest is blij, het probleem is opgelost. Als jouw 'probleem' meerdere weken duurt, zorg er dan voor dat de kinderen niet met een vervelend gevoel naar huis gaan maar het vooruitzicht hebben dat het probleem uiteindelijk zal worden opgelost. Zeker bij bevers is het een must om met een goed gevoel af te sluiten en alle losse eindjes afgewerkt te hebben, zodat de bevers het thema niet meenemen naar huis. Bevers zijn nog niet allemaal in staat om thema en fantasie van de werkelijkheid te scheiden.

## 3.3.2 Samenstellen van een spelprogramma voor een opkomst

### 3.3.2.1 Programmeren

Wanneer je een goed idee hebt voor een programma, wil je dit verder gaan uitwerken. Voordat je een concrete planning maakt en een draaiboek opstelt, is het belangrijk om goed na te denken over je activiteit. Wanneer je dit hebt gedaan, is het draaiboek ook snel gevuld.

### 3.3.2.2 DITMUSA – de zeven elementen

DITMUSA is een ezelsbruggetje voor alle noodzakelijke elementen om een programma goed voor te bereiden. De elementen van een activiteit zijn:

- **D**oel.
- **I**nkleding.
- **T**errein.
- **M**ateriaal.
- **U**itleg.
- **S**pelregels.
- **A**angepast.

Wanneer alle zeven elementen aanwezig zijn, zit je spel (technisch) goed in elkaar. Of je activiteit dan ook schitterend zal verlopen, is nog een andere zaak, maar het is alvast een goed begin. De verschillende elementen zullen hierna in meer detail besproken worden.

#### 3.3.2.2.1 Doel

Waarom een doel?

Scouting is meer dan alleen een leuke tijdsbesteding. Scouting is ook de plek waar kinderen zich aan de hand van het programma kunnen ontwikkelen (al hoeven de kinderen dat zelf niet eens te merken). Daarom hebben de activiteiten die we doen een doel. Als leidinggevende denk je na over wat je precies wilt bereiken met de kinderen. Dat kan op het gebied van ontwikkeling zijn, zie daarvoor



*Module 4: Leeftijdseigen kenmerken* en de doorlopende leerlijn (progressiematrix). Maar het kan bijvoorbeeld ook gericht zijn op het aanleren van vaardigheden. Zo zou je welpen kunnen leren hoe ze een mastworp leggen of scouts hoe ze een sjorring leggen. Een doel helpt je om je programma richting te geven en maakt het bepalen van de inhoud makkelijker.

Soms is het doel ook gewoon om iets heel leuks te doen of om een belevenis neer te zetten; niet elke activiteit heeft altijd een specifiek leerdoel.

Met je thema werk je toe naar een climax. Het verhaal heeft hopelijk een happy end (zeker voor bevers is dit erg belangrijk). Het thema heeft niet tot doel om een leuk sausje over de activiteit te gieten, maar het thema zorgt voor opbouw van het programma en verbindt activiteiten door middel van het samen beleven van een verhaal.

#### Type doelen

Op basis van het doel kies je uit het brainstormlijstje die ideeën die je haalbaar en leuk vindt voor de kinderen. Plaats de ideeën in een goede volgorde. Denk na over wat de eerste activiteiten worden om de kinderen te laten instappen in de activiteit en ze mee op sleeptouw te nemen. Dingen die kinderen leuk vinden, die ze goed kunnen, die hen prikkelen, etc. Geef kinderen veel verschillende impulsen, door een grote variatie in het programma. Zo kun je veel variatie brengen in de activiteit, kun je vlot inspelen op de belevingswereld van de kinderen en bloedt een activiteit niet snel dood.

Er zijn verschillende typen doelen. De opdracht die je aan de kinderen geeft is een doel, maar ook wat jij in je achterhoofd wilt bereiken. Dit heten opdracht doelstellingen en achtergronddoelen:

- Opdrachtdoelen zijn doelstellingen die je meegeeft aan je leden; ze staan in zeer sterk verband met het programma.
- Achtergronddoelen zitten in het hoofd van de leiding; het zijn doelen die de leiding wil bereiken met het programma.

Enkele voorbeelden zie je hieronder.

Opdrachtdoelstelling	Achtergronddoelstelling
Breng met de hele groep het flesje zo snel mogelijk naar het eiland, zonder de grond te raken.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Het is voor kinderen goed om te leren samenwerken.</li> <li>• De kinderen worden uitgedaagd om creatief te denken.</li> <li>• Als leidinggevende kun je de leidersfiguur detecteren.</li> </ul>
Som tien idolen op.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kinderen worden zich bewuster van hun eigen identiteit.</li> <li>• Als leidinggevende wil je de belevingswereld van de kinderen leren kennen.</li> </ul>
Breng goud van de Goldrush-bank naar de Jet & Bill-bank zonder door de rovers gesnapt te worden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De kinderen zijn na een half uurtje stilzitten erg onrustig en zo kunnen ze lekker uitrazen.</li> </ul>
Verzin vijf zaken die anders zijn in een Turks gezin dan in je eigen gezin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De kinderen leren over andere culturen.</li> <li>• Als leidinggevende wil je een gesprek aangaan over respect voor elkaar, ongeacht ras, geloof, sekse en geaardheid.</li> </ul>

### Uitdaging bieden

Een goede speldoelstelling is er één die net buiten het bereik van de spelers ligt. De leden mogen niet het gevoel krijgen dat ze de doelstelling gemakkelijk kunnen waarmaken. Ze moeten een uitdaging zien om eraan te beginnen. Maar het programma moet wel aansluiten bij hun beleving. De kinderen moeten er in geloven dat ze de doelstelling wel kunnen bereiken. Ze moeten aanvoelen dat het haalbaar is. Een themaverhaal ondersteunt ze bij dit geloof: als Stanley Stekker of Baloe het kan, dan 'moet het mij ook wel lukken'. In *Module 4: Leeftijdseigene kenmerken* staan tips en richtlijnen om het programma af te stemmen op een bepaalde leeftijdsfase.

#### 3.3.2.2.2 Inkleding

Inkleding is je programma een extra laag meegeven door gebruik te maken van een thema. De inkleding vormt een zeer belangrijk onderdeel van je activiteiten, spellen, weekends en kampen, want inkleding...

- wekt belangstelling;
- daagt uit en motiveert om te spelen;
- is een toffe manier om je spel uit te leggen en een kamp te laten beleven;
- maakt alles heel aantrekkelijk;
- geeft de mogelijkheid om je in te leven;
- stimuleert de fantasie;
- biedt mogelijkheden om emoties te beleven, logisch te denken, sociale vaardigheden te oefenen;
- maakt zwaardere thema's gemakkelijker om over te praten. Door middel van een goede inkleding kan je werken rond waarden en informatie doorgeven.

Dus kort samengevat, inkleding is:

- jezelf verkleden;
- je inleven in je rol en die rol tijdens een activiteit spelen;
- het spel aankleden (niet alleen letterlijk, maar ook door het gebruik van attributen of benamingen van spelonderdelen);
- een verhaal als kapstok.

Een goed programma is fijn, maar een thema maakt het allemaal nét wat leuker. Voor de kinderen geeft het soms ook een doel: ze moeten Professor Plof of Mowgli helpen. Maar ook voor scouts werkt dit nog heel goed. Een bosspel is leuker als je geheime informatie smokkelt, in plaats van een kaartje met het nummer 4 erop. Er zijn twee manieren van werken bij het gebruik van een thema(verhaal):

- Het thema staat centraal: het thema(verhaal) vormt het uitgangspunt van je programma. Aan de hand van het thema(verhaal) bedenk je activiteiten die je zou kunnen doen.
- Het programma staat centraal: je hebt al bedacht welke activiteiten je wilt gaan doen en op basis daarvan wordt een thema(verhaal) bedacht.

In het Scoutingprogramma wordt voornamelijk vanuit de eerste situatie gewerkt. De tweede situatie zal in de praktijk echter ook regelmatig voorkomen. Wanneer een thema gekozen is, kunnen daar activiteiten bij bedacht worden. Houd hierbij rekening met de wensen van de kinderen, de ruimte, de activiteiten die je pas nog hebt gedaan, etc. In paragraaf 3.3.1 wordt ingegaan op programmeren in thema.

Bij inkleding kun je ook denken aan allerlei attributen, een bijpassend kostuum, schmink, een voorwerp, etc. Jezelf verkleden is echter nog geen garantie voor een geslaagde activiteit! Ben jij werkelijk Fleur Kleur die de bevers wil leren het lokaal in te richten of ben je leidinggevende Imke met

een raar pakje aan? Als je kostuums en attributen hebt, moet je er ook mee kunnen omgaan en ze kunnen gebruiken!

Je kunt, behalve jezelf verkleden, ook het spel inkleden. Zo zijn de knickers die verzameld worden in het bos niet langer knickers, maar de parels van Chil. Ook dat is inkleding. Wie oog heeft voor inkleding van de activiteit en daarbij aandacht schenkt aan de nodige verkleedattributen, vergroot de kans op betrokkenheid van de leden. En natuurlijk zijn we niet iedere week Chil die opnieuw parels verzamelt.

#### 3.3.2.2.3 Terrein

Bedenk waar de activiteiten het best kunnen worden gespeeld. Moet je daarvoor ergens anders heen? Kun je de route er naartoe ook nog in het verhaal verwerken? Anders heb je de kans dat het verhaal dood slaat tijdens het lopen naar het speelveld.

De grootte van het terrein bepaalt mede de slaagkansen van het spel. Als je wilt dat spelers elkaar vaak tegenkomen, mag je het terrein niet te groot maken. Moeten de spelers elkaar ongemerkt kunnen besluipen of moeten ze tikkers kunnen ontwijken, dan bakken je een groter terrein af. Zorg wel dat het voor de tikkers haalbaar blijft. Stel jezelf vooraf de vraag hoe vaak iemand het terrein moet kunnen doorkruisen. Als je bijvoorbeeld 20 keer van het ene kamp naar het andere moet kunnen lopen, is 250 m zeer ver. Je moet dan al minstens 10 kilometer afleggen.

Op een klein terrein zal meer techniek nodig zijn. Met één verkeerde trap op de bal zal die sneller buiten het veld belanden of eerder voor de voeten van een tegenstander belanden. Op een groter terrein is er meer tijd voordat je een beslissing moet nemen, omdat eventuele tegenstanders langer wegblijven. Een klein terrein haalt dan weer de fysieke inspanning naar beneden. Het verhoogt wel de betrokkenheid, omdat er nergens een hoekje is waar de spelers zich kunnen verstoppen.

De grootte van het terrein wordt niet alleen bepaald door het doel en de spelers, het aantal spelers is de voornaamste factor voor je keuze in terreingrootte.

Variëren met het terrein biedt ook mogelijkheden. Voetballen in een boomweide maakt het spel ineens heel anders. Levend Stratego in het dorp is ook heel anders dan in het bos.

#### 3.3.2.2.4 Materiaal

Bedenk welke materialen nodig zijn voor de activiteiten. Zijn deze materialen al beschikbaar of moet er nog wat aangeschaft, geregeld of gefabriceerd worden?

De geschiktheid van het materiaal hangt samen met de vaardigheden van de kinderen en de veiligheid. Bevers kunnen al wel een beetje omgaan met een schaar, maar het is nog niet zo secuur. Bij bevers gaat het er meer om dat ze knippen. Voor de veiligheid gebruik je bij deze leeftijd nog kinderscharen (kleiner, breder handvat en meestal een botte punt), welpen zijn nog aan het oefenen om met een echte schaar netjes te werken, terwijl je van scouts mag verwachten dat ze secuur knippen. Het hanteren van messen kan bij jonge welpen nog leiden tot onveilige situaties, de oudste welpen en de scouts leren de technieken om letsel te voorkomen. Ook het materiaal zelf moet geen gevaar opleveren. Houten voorwerpen met veel splinters vragen om problemen. Een niet goed opgeblazen bal is pijnlijk. Op de site van Scouting Nederland ([www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)) staan veiligheidsbladen met tips voor bijzondere activiteiten, zoals een dropping of spelen op het water. In *Module 8: Veiligheid* wordt daar ook aandacht aan besteed.

Om ervoor te zorgen dat het programma aansluit bij de leefwereld en de leeftijdseigen kenmerken van de kinderen, is het goed om ook eens te kijken naar de progressiematrix. Wat is er passend bij jouw kinderen? Wel of geen zakmes? Wel of niet zelf vuur stoken?



#### 3.3.2.2.5 Uitleg

Hoe ga je die activiteit verwoorden voor de kinderen, hoe zorg je dat het thema meteen aanspreekt en hoe maak je de activiteit aantrekkelijk? De eerste pagina's van een leesboek zijn altijd zo geschreven dat je direct in het verhaal gezogen wordt en verder wilt lezen. Zo moet dus ook de opkomst beginnen. Met welke activiteit houd je de kinderen geboeid voor het thema? Hoe moet je dat verhaal brengen? Verder, hoe past elke activiteit in het thema? Als de activiteit een rol speelt in het verhaal, moet dat natuurlijk duidelijk worden. Als je in een themaverhaal werkt, heet het spel tikkertje natuurlijk geen tikkertje, maar krijgt het spannende namen als de meteorietenregen, rupsentikkertje, kat en muis, de griepepidemie, etc.

In *Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten* lees je meer over hoe je moet uitleggen, over het indelen en het opstellen.

#### 3.3.2.2.6 Spelregels

Bij veel spelen zijn er spelregels. Er zijn drie redenen waarom spelregels nodig zijn:

1. Veiligheid: spelregels moeten de veiligheid bevorderen.

Bijvoorbeeld:

- Fysieke veiligheid: het hoofd raken bij jagersbal telt niet. Je mag dus niet naar het hoofd gooien.
  - Sociale veiligheid: in het nachtspel moet je per twee bij elkaar blijven.
2. Doelstellingen: spelregels moeten samenhangen met de doelstellingen. Ze moeten het bijvoorbeeld mogelijk maken te scoren en tegelijkertijd te verhinderen dat er gescoord wordt. Bij een bosspel is de doelstelling bijvoorbeeld 'slim handel drijven om zo rijk te worden'. Een spelregel hierbij is dat spelers enkel handel mogen drijven met spelers van een andere ploeg. Als ze dat ook met de eigen leden mochten, zou de doelstelling van het spel veranderen in 'snel wisselen met vrienden en zo rijk worden'. Soms kunnen spelregels de doelstelling hinderen. Een loopspel met een beetje tactiek kan door te veel spelregels snel veranderen in een tactisch spel met een beetje beweging. Het is maar wat je wilt natuurlijk.
  3. Het spel: sommige spelregels zijn zo belangrijk dat ze de kern van het spel zijn. Bijvoorbeeld: handvoetbal speel je met de handen. Bij een blinddoekspelletje mag je niet kijken.

#### 3.3.2.2.7 Aanpassing

Pas je activiteit aan de situatie aan: het aantal leden, de tijd van het jaar, de spelduur, de leeftijd van je leden, etc. Durf je activiteit om te gooien als de situatie verandert of daarom vraagt. Het is dé manier om je spel nog te doen slagen. In *Module 5: Activiteitenwensen en spelideeën* wordt ook stilgestaan bij de kracht van het aanpassen van programma's. Het kan behoorlijk veel variatie in het programma aanbrengen. Soms is de aanpassing een keuze, soms dwingen de omstandigheden je om het programma aan te passen.

Let op: Je spel aanpassen, is soms ook iets van de laatste vijf minuten. Onverwacht komen er weinig leden opdagen, regent het of zijn de kegels uit het materiaalhok verdwenen. Snel improviseren leer je door het vaak te doen.

#### 3.3.2.3 Je doet het voor de kinderen

Natuurlijk wil je als leidinggevende ook plezier hebben in het programma. Jouw enthousiasme straalt immers af op de jeugdleden. Maar houd bij het programmeren in je achterhoofd dat je het uiteindelijk



voor de jeugdleden doet. Houd er dus rekening mee dat je programma aansluit bij de leefwereld en het ontwikkelingsniveau van de jeugdleden, zie hiervoor *Module 4: Leeftijdseigen kenmerken* en *Module 1: Spelvisie en spelaanbod*.

Daarnaast is het van belang de jeugdleden zo veel mogelijk te betrekken bij het voorbereiden en uitvoeren van een activiteit. Natuurlijk maakt het daarbij uit of jouw speltak uit bevers, welpen of scouts bestaat. Meer informatie hierover vind je in *Module 1: Spelvisie en spelaanbod* (participatieladder), *Module 5: Activiteitenwensen en spelideeën* (jeugdparticipatie) en *Module 7: Motivatietechnieken en groepsproces* (subgroepen). In de werkvormen van deze module zit een voorbeeld van een troepraad bij de scouts. Een andere tip voor scouts is de PL- en APL-training.

In *Module 1: Spelvisie en spelaanbod* en *Module 4: Leeftijdseigen kenmerken* staat meer informatie over aansluiten bij de leefwereld en het ontwikkelingsniveau van de speltak. Hierbij wordt ook de spanningsboog toegelicht.

#### 3.3.2.4 Checklist programmeren

Hieronder staat een aantal voorwaarden waaraan een goed programma moet voldoen.

In een goed programma is voldoende rekening gehouden met:

- de leeftijd van de kinderen;
- de samenstelling van de groep (oud/jong, jongens/meiden);
- de grootte van de groep;
- de beschikbare leiding;
- de mogelijkheden van de leiding (tijd, ervaring, speciale vaardigheden);
- de beschikbare (spel)ruimte;
- het jaargetijde en de weersverwachting (warm of koud, regen- of sneeuwprogramma);
- tijdsduur van de activiteit (niet te kort of te lang);
- beschikbare financiën;
- beschikbaar materiaal.

Daarnaast is het goed om rekening te houden met de volgende aspecten:

- Het doel van de activiteit: wat willen we eigenlijk? Ontspanning, samenwerking, kennis en vaardigheden opdoen, etc.
- Afwisseling in een programma, rekening houden met de spanningsboog van de kinderen (rustig – actief, bewegen – stilzitten, fijne motoriek – grove motoriek).
- Afwisseling in het programma met meerdere activiteiten (verschillende activiteitengebieden).
- Wil je een programma met of zonder competitie?
- Hoe lang is het geleden dat dit programma voor de laatste keer is uitgevoerd?
- Bij een nieuw programma is het goed om alles nog een keertje extra na te lopen.

#### 3.3.2.5 Draaiboek

Het lijstje met activiteiten voor een opkomst voeg je vervolgens samen tot een programma. Hierbij is een draaiboek een handig hulpmiddel. In zo'n schema zijn alle onderdelen waar je aan moet denken in het programma opgenomen. Deze onderdelen zijn de 7 W's. De 7 W's zijn basisvragen voor het maken van een draaiboek:

- Wie (voor wie en door wie).
- Wat.
- Waar (locatie).
- Wanneer (tijd).
- Waarom (doel).

- Op welke wijze (hoe).
- Waarmee (met welke middelen, materiaal, kosten).

Bij het maken van een draaiboek moeten alle zeven vragen beantwoord worden. Soms is het heel duidelijk wat het antwoord is, maar het is nooit vanzelfsprekend.

Wie?

Voor wie, voor welke speltak ga je iets organiseren? Meestal zal dat je eigen speltak zijn, maar bij een groepsactiviteit met meerdere speltakken kan het een keuze zijn om voor de verschillende speltakken verschillende activiteiten te organiseren. Wanneer je met ploegen of nesten werkt, kan de ene subgroep iets anders gaan doen dan de andere. Tijdens een opkomst pionieren kun je voor een stukje instructie misschien beter opsplitsen in jongere en oudere scouts. Of misschien vinden je kinderen het leuk om een keer een opkomst te hebben waarbij je een splitsing maakt tussen de jongens en de meiden.

Bij 'wie' denk je ook aan door wie. Wie gaat het materiaal bij elkaar zoeken? Wie gaat de activiteit uitleggen? Wie zet er ondertussen de limonade klaar? Door deze rolverdeling op te nemen in het draaiboek, hoef je dat niet steeds ter plekke te verzinnen en dat geeft rust voor jezelf en zo kun je de kinderen meer aandacht geven.

Wat?

Wat voor activiteit ga je organiseren? Geef een beschrijving van wat je bedacht hebt om te gaan doen. Wanneer het voor iedereen duidelijk is, kun je dat heel kort beschrijven, bijvoorbeeld bij Hollandse Leeuwen, maar als je een nieuw spel gaat doen, is het verstandig om hier iets meer tekst aan te wijden.

Waar?

Meestal zal dat op of bij het Scoutinggebouw zijn, maar soms ga je ergens anders heen. Dan weet je ook dat je tijd moet inruimen om daar te komen. Het herinnert je er ook aan dat je contact moet zoeken met de beheerder of eigenaar van dat terrein of dat je moet opzoeken hoe laat het zwembad open gaat. Soms moet je ook van tevoren reserveren, vraag dat dus na.

Ook in het Scoutinggebouw moet je soms iets regelen, en kun je niet standaard in de keuken of bij de kampvuurkuil terecht voor een opkomst.

Wanneer?

Hoe lang duurt het onderdeel dat je gaat doen? Bij het maken van een draaiboek is het van belang om alle onderdelen te noteren, ook dingen die je heel vaak doet of weinig inhoud hebben, zoals openen, lunch, pauze of opruimen. Ze vragen wel tijd en soms materiaal.

Vaak is het beter om 'te veel' te plannen, zodat je eventueel iets kunt schrappen als je in tijdnood komt, dan je tijd te ruim te bemeten, zodat je aan het eind van je opkomst nog tijd over hebt (en geen programmaonderdelen of -ideeën meer hebt).

Waarom?

Bedenk bij elk onderdeel waarom je iets wilt doen. Doe je het alleen voor de lol of wil je er ook iets mee bereiken? Kies je voor een rustmomentje in de middag, zodat de welpen niet aan het begin van de avond instorten? Geef bijvoorbeeld instructie voor het koken op houtvuur, zodat de scouts het op de RSW zelfstandig kunnen.

Het is handig als iedereen in het draaiboek kan lezen wat je achtergronddoelstellingen zijn.

Op welke manier (hoe)?

Op welke manier ga jij deze activiteit op dat tijdstip in die accommodatie organiseren? De eerste vijf W's zijn snel te beantwoorden. Maar hoe je de activiteit gaat organiseren, gaat minder snel. Daar

komt veel meer bij kijken! Denk na over de volgorde van de achtereenvolgende activiteiten, de manier waarop je het thema erin verwerkt of de manier waarop je de kinderen iets laat ervaren. Ga je eerst uitleggen wat de bedoeling is of laat je ze eerst zelf iets proberen wat je later bijschaaft? Doe je de activiteit in de vaste subgroepen of juist jongens en meiden apart? Hoe zorg je dat de activiteit uitdagend is voor de jongere én de oudere kinderen in de speltak?

Heb je extra ondersteuning nodig in de vorm van een themafiguur of een expert in pionieren? Natuurlijk let je ook op afwisseling tussen actieve en rustige activiteiten.

Waarmee (welke middelen, materiaal, kosten)?

In het draaiboek neem je ook het materiaal op dat je nodig hebt. Dat maakt het gemakkelijker om aan het eind een materiaallijst te maken. Denk daarbij ook aan zaken als een vuilniszak of bekers, materiaal dat je wel nodig hebt, maar niet direct aan een activiteit gelinkt is.

Welk materiaal heb je niet zelf, maar moet je lenen bij een andere speltak of ergens anders?

Deze zeven W's kun je verwerken in een draaiboek. Er zijn veel verschillende vormen om dit te doen, maar in de onderstaande tabel staan alle onderdelen die je voor Scouting nodig hebt.

Onderstaand schema is een goed voorbeeld voor een draaiboek van een activiteit.

Draaiboek			
<b>Algemene gegevens:</b> <b>Waar:</b> <b>Wanneer:</b>		<b>Beginsituatie:</b> (groep, accommodatie/materiaal, leiding)	
<b>Activiteitengebied(en) thema(figuur):</b>		<b>Voor wie?</b>	
<b>Waarom:</b>			
Tijd?	Wat ga je doen?	Wie gaat het doen?	Materiaal/kosten?
<b>Nabespreking:</b>			

Na de algemene gegevens wordt de beginsituatie van de activiteit beschreven, het activiteitengebied of thema(figuur) en de motivatie van de activiteitenkeuze of -doel. Dit geeft duidelijkheid over de inhoud van de activiteit. Daarna wordt pas de activiteit beschreven.

Vervolgens ga je het praktische deel van het draaiboek invullen. Door het invullen van dit schema werk je de opkomst uit en verdeel je de taken. Het is heel goed mogelijk de kinderen te laten deelnemen aan het voorbereiden van het programma door ze een aantal taken te geven.

Bij de uitvoering van het programma ga je uit van het draaiboek. Dit is ook geen keurslijf. Bij alle speltakken zal je moeten inspelen op de reacties van de kinderen op het programma, en zo nodig het schema moeten verlaten en improviserend verder moeten gaan. Het schema is slechts een hulpmiddel, geen doel op zich!

De nabespreking van een programma kan een basis zijn voor een nieuw programma. Onder nabespreken verstaan we ook de spontane reacties van kinderen op een programma of de reacties van medeleiding op een programma. In *Module 11: Evalueren* kun je hier meer informatie over vinden.

#### 3.3.2.6 De tijdsindeling

Geef aan hoe de activiteiten over de beschikbare tijd zijn verdeeld. Er moet een duidelijke begin-, midden- en eindactiviteit zijn. Bijvoorbeeld een warming-up of een inleidend spel, de hoofdactiviteit en een afsluitend spel, zodat de kinderen weer rustig naar huis gaan.

Ga ook na hoe de afwisseling is tussen intensieve en rustige activiteiten en tussen nieuwe en bekende spelletjes. Wanneer je meerdere activiteitengebieden gebruikt, zorg je voor voldoende variatie in het programma. De verschillende activiteitengebieden worden besproken in *Module 1: Spelvisie en spelaanbod*.

Bij langere programma's is het belangrijk om een pauze in te lassen. Die kan natuurlijk ook met activiteiten worden ingevuld, zoals limonade drinken, voorlezen of lekker even kletsen. Ga na of de tijdsplanning aansluit bij de mogelijkheden van de leeftijdsgroep. Bevers hebben een veel kortere spanningsboog dan scouts. Voor bevers werken korte blokken dan ook veel beter, terwijl scouts prima een tijdje met een grotere opdracht bezig kunnen zijn.

Kijk bij de activiteitenkeuze ook naar de afwisseling in organisatievorm; bijvoorbeeld met de hele groep, in subgroepjes of individueel. En natuurlijk let je ook op afwisseling in de activiteiten die van de kinderen gevraagd worden, zoals luisteren, hollen, zitten, speuren, concentreren, lol maken, knutselen, etc.

### 3.4 Stap 5: Uitvoeren


Tijdens de uitvoering ben je als leidinggevende druk bezig om een topprestatie te leveren en een spannende en uitdagende activiteit neer te zetten voor de kinderen. Zorg dat vooral iedereen weet wat er gedaan moet worden. Natuurlijk ben je druk met het materiaal klaarzetten en het spel uitleggen, maar zorg dat er altijd ten minste één leidinggevende is die actief en enthousiast meedoet en het goede voorbeeld geeft. Wanneer jij er met een kopje koffie op een bankje naast gaat zitten, zullen de kinderen dit gedrag kopiëren en zullen ze gezellig naast je komen zitten, in plaats van actief met het spel mee te doen. Jouw voorbeeldrol als leidinggevende is erg belangrijk.

Zorg dat het voor de kinderen duidelijk is wat de bedoeling is. Wanneer de scouts zelf een programma gemaakt hebben, help hen dan bij het uitleggen en geef subtiele hints aan de ploegleiders. Zorg er wel voor dat de scouts dan het gevoel hebben dan ze (mede)verantwoordelijk zijn en blijven en neem het niet van hen over. In *Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten* wordt dieper ingegaan op het leiden van een activiteit.

### 3.5 Stap 6: Afronden

De afronding van een activiteit hoort er ook bij. Afbreken, opruimen, bedanken en foto's kijken zijn belangrijke onderdelen van een activiteit. Zorg dat deze elementen ook worden opgenomen in het draaiboek (stap 4).





Opruimen en corvee doen zijn zeker niet de sterkste kanten van kinderen, omdat ze het vaak niet zo leuk vinden om te doen. Het hoort er echter wel gewoon bij en het vergt soms wat tijd om dit 'gewoon' te maken. Geef kinderen een taak die past bij hun leeftijd. Bevers kunnen heel goed hun krukje aan het eind van de opkomst terugzetten, welpen kunnen meehelpen met de afwas en de scouts kunnen heel goed hun lokaal dweilen. Probeer er met elkaar iets leuks van te maken.

Ook foto's kijken na een kamp en het uitreiken van een insigne horen bij de afronding. Geef deze onderdelen de aandacht die ze verdienen. Misschien is het voor jou als leidinggevende het zoveelste kamp, voor de kinderen was dit een unieke ervaring. Een scout die veel energie heeft gestoken in het behalen van een insigne, voelt zich gewaardeerd wanneer hij of zij het insigne ontvangt. Dit proces afraffelen, zal de scout niet motiveren om nog eens met een insigne aan de slag te gaan.

Als je op welke manier dan ook medewerking hebt gekregen van een bedrijf of van iemand anders, stuur dan snel na de activiteit even een bedankje. Bedenk iets leuks, maar stuur minstens een mailtje met een leuke foto. Dit doe je uiteraard in de huisstijl van je groep. Je kunt ook andere manieren bedenken om mensen te bedanken. Zo houd je ze in ieder geval te vriend en kun je misschien nog eens bij ze aankloppen.

## 4 Kwalificatiekaart

### Deelkwalificatie 6: Programmeren en spelideeën

- In staat zijn om samen met het team een jaarplan te maken waarin op basis van de spelvisie, de activiteitengebieden, de doorlopende leerlijn en het progressiesysteem een uitdagend en afwisselend spelaanbod wordt geboden, waarbij de ontwikkeling van het individu tot zijn recht komt.
- In staat zijn om regelmatig samen met het eigen team of de praktijkbegeleider de werkzaamheden ende eigen rol (taakverdeling, taakvervulling) te plannen.
- In staat zijn om samen met het leidingteam activiteiten voor te bereiden en afhankelijk van de speltak de jeugdleden hierin te begeleiden.

### Planningstechnieken

- V In staat zijn om alle stappen van de programmeercyclus te benoemen.
- V In staat zijn om een draaiboek voor een activiteit op te stellen.
- V In staat zijn om vanuit een idee, een uitdagende en afwisselende activiteit voor de eigen speltak voor te bereiden en uit te voeren.
- V In staat zijn om jeugdleden op een bij de speltak passende wijze te betrekken bij het voorbereiden en uitvoeren van een activiteit.
- V In staat zijn om voor- en nadelen van een korte- en langetermijnplanning aan te geven.
- V In staat zijn om samen met het leidingteam een langetermijnplanning op te stellen waarin de veelzijdigheid van het Scoutingprogramma tot uiting komt.
- V In staat zijn om in een langetermijnplanning een thema of een programma dat uit meerdere opkomsten bestaat uit te werken.
- V In staat zijn om in een langetermijnplanning progressie aan te brengen.

## 5 Werkvorm

### 5.1 Opstellen langetermijnplanning

#### 5.1.1 Werkvorm 1: Driemaandenprogramma

##### *Stap 1 (10 minuten):*

Geef een korte inleiding over het programmeren, de programmeercyclus en dergelijke.

Geef tevens aan welke punten binnen een planning aan bod moeten komen:

- Zorg voor opbouw in je programma's, werk naar een bepaald niveau of doel toe (denk aan de doorlopende leerlijn).
- Houd rekening met vaststaande afspraken en festiviteiten.
- Zorg voor afwisseling van activiteitengebieden en spelsoorten en houd rekening met je speldoelen.
- Houd rekening met weersomstandigheden in die tijd van het jaar (zorg voor een eventueel slechtweerprogramma).
- Houd rekening met de leeftijdsverschillen, beschikbare ruimte en leiding.
- Probeer met behulp van associëren op nieuwe ideeën te komen.
- Regel de inbreng van de kinderen.

##### *Stap 2 (20 minuten):*

Elke subgroep maakt een driemaandenprogramma, maar elke subgroep krijgt een iets andere opdracht.

Bijvoorbeeld:

- Elke groep krijgt drie andere maanden; met elkaar wordt een heel jaarprogramma samengesteld.
- Elke groep moet een speciale activiteit in het programma inpassen, bijvoorbeeld een groepsfeest, kamp (expeditie), JOTA-JOTI, milieu-actie, regioweekend of iets dergelijks.
- Elke subgroep is het leidingteam van een fictieve groep. Ze krijgen een beschrijving van hun groep, aantal, samenstelling, clubhuis, ligging, (on)mogelijkheden, omgeving, etc.

Maak voor je 'eigen groep' een driemaandenplanning. Binnen het driemaandenprogramma moet een thema over vier weken expliciet worden uitgewerkt. De programma's moeten globaal worden uitgewerkt. Vermeld er wel bij hoe de inbreng van de jeugdleden vorm krijgt. Geef een voorbedrukt schema waarin het driemaandenprogramma kan worden genoteerd.

##### *Stap 3 (20 minuten):*

Bespreek per subgroep het driemaandenprogramma. Leg daarbij de nadruk op punten die bij de inleiding zijn aangegeven.

#### 5.1.2 Werkvorm 2: De troepraad (scouts)

Een troepraad is het overleg dat je als leiding op regelmatige basis hebt met de PL's en APL's van de troep. Tijdens een troepraad wordt gesproken over het programma, maar ook over de organisatie van de speltak. Deze vorm van jeugdparticipatie sluit aan bij de spelvisie voor scouts en geeft de scouts invloed op het reilen en zeilen binnen de speltak.

##### *Stap 1:*

De trainers verzorgen een thematische introductie (voorbeeldfunctie).

Bijvoorbeeld: twee maffe ontdekkingsreizigers gaan naar de Amazone en nodigen de troep uit om mee te gaan; een professor met een hulpje die via een gek apparaat geluid van de maan opvangt en een expeditie voor wil bereiden, etc.

*Stap 2:*

Maak subgroepjes die activiteiten moeten verzinnen die in de voorbereidingsfase ondernomen worden. In de troepraad zal het definitieve programma worden gepland. Bij het verzamelen van ideeën kan gebruik worden gemaakt van alle inmiddels bekende manieren om op ideeën te komen.

*Stap 3:*

Kies per subgroepje van de gemaakte lijst de vijf leukste programma-ideeën uit. Bepaal binnen welk activiteitengebied deze vallen. Kies tevens twee vertegenwoordigers die straks de voorstellen moeten presenteren en iemand die daarbij de rol van leiding op zich neemt.

*Stap 4:*

Plenair wordt nu een troepraad onder leiding van de drie (gekozen) leidinggevenden gehouden. De subgroepvertegenwoordigers presenteren hun activiteit. In de bespreking worden de plannen doorgenomen en moet er een besluit vallen over de programma's die de komende maanden worden uitgevoerd. Kies negen tot twaalf suggesties uit.

*Stap 5:*

Elke subgroep stelt vervolgens op basis van de gezamenlijk besloten programmalijst een driemaandenprogramma samen.

*Stap 6:*

De subgroepjes presenteren het programma aan de anderen. Laat ze aangeven wat de voordelen van hun opzet zijn. De trainers stellen vragen en geven feedback met betrekking tot afwisseling, programma, veelzijdigheid, overzicht, etc. Geef apart aandacht aan de wijze waarop de jeugdleden bij het programma (programmeren) worden betrokken.

Alternatieve werkvormen:

- Laat de programma's presenteren in de vorm van een ouderavond. Het groepje is een leidingteam. Alle andere leidinggevenden spelen ouders en kijken kritisch naar de presentatie en het programma. Zo komt feedback op de programma's tot stand. Als trainer kun je nog kritische vragen stellen of een bijzondere insteek kiezen.
- Hang alle programma's op en geef elk groepje een rol. De rollen zijn: materiaalmeester, ouder, bestuur, kookstaf, leidinggevende, trainer, een kind, etc. Door middel van post-its geven de deelnemers vanuit hun rol feedback op de programma's. Extra variatie: kijk eens vanuit de doorlopende leerlijn en activiteitengebieden naar een programma. Sluit het programma nog aan en is er genoeg variatie?
- In plaats van de langetermijnplanning noteren in een schema, span je een draad en hangen de deelnemers blaadjes op de tijdlijn met welke activiteiten wanneer gegeven worden. Dit maakt schuiven gemakkelijk en het maakt de spelmethode interactiever.

#### 5.1.2.1 Variant 1

De deelnemers ontvangen per subgroep kaartjes uit de ideeënboom (of de inventarisatie) van wensen van jeugdleden ten aanzien van het programma. Deze ideeën en wensen moeten in een driemaandenprogramma worden verwerkt. Eén van de vaak voorkomende wensen is het doen van een thema of project.



### 5.1.2.2 Variant 2

Wanneer je als trainer voor werkvorm 2 kiest, komt het onderwerp thema niet meer terug in de training. Het is dan raadzaam om dit op een andere manier terug laten komen. Bijvoorbeeld om een bestaand spel om te laten bouwen in een thema. In combinatie met *Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten* kan dit dan in thema worden gepresenteerd.

Ook kun je ervoor kiezen om een planning te maken voor een themaweekend (of een serie van vier opkomsten), waarbij het thema met zoveel mogelijk details wordt uitgewerkt.

## 5.2 Samenstellen van een opkomst

### 5.2.1 Programma maken

#### *Stap 1 (10 minuten):*

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

#### *Stap 2 (20 minuten):*

Geef de deelnemers een beschrijving van een groep, de ruimte, het tijdstip, het jaargetijde en de omgeving. Geef ze tevens een aantal ideeën die voor deze opkomst al bestaan rondom het thema of de activiteitengebieden. Laat de deelnemers één opkomst voorbereiden en die noteren in een programmaschema. Let erop dat de gegevens die de subgroepjes krijgen te combineren zijn binnen een thema of activiteitengebied.

#### *Stap 3 (20 minuten):*

Bespreek de gemaakte programma's met de hele groep. Daarbij kan de trainer gebruikmaken van de aandachtspunten zoals genoemd in de checklist op pagina 31.

## 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.
0.10	Opstellen langetermijn-planning Werkvorm 1 of 2.	Mensen inzicht geven in de samenhang bij een programma voor drie maanden.	Eigen planning is niet goed of fout, het gaat om kennis en inzicht.	Programmaschema's die ingevuld kunnen worden. Kompassen en gidsen.
1.05	Korte pauze.			Koffie, thee, koek.
0.15	Samenstellen van een opkoms.t Programma maken.	Mensen inzicht geven in de randvoorwaarden voor één opkomst.	Kan het ook anders dan je gewend bent?	Programmaschema's die ingevuld kunnen worden. Kompassen en gidsen.
2.10	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Dit is tevens een manier om het nogmaals te laten passeren.		Toets.
2.20	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
2.30	Einde.			

# 7 Materiaal

## 7.1 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 verkleden?
- 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?
- Wordt er rekening gehouden met weersomstandigheden, tijdsduur, etc.?

## 7.2 Schema driemaandenprogramma

Datum	Wat	Activiteitengebied	Thema	Materiaal/kosten	Wie	Mededelingen/diversen



### 7.3 Schema opkomst

Draaiboek			
<b>Algemene gegevens:</b> <b>Waar:</b>  <b>Wanneer:</b>		<b>Beginsituatie:</b> (groep, accommodatie/materiaal, leiding)	
<b>Activiteitengebied(en)/thema(figuur):</b>		<b>Voor wie?</b>	
<b>Waarom:</b>			
Tijd?	Wat ga je doen?	Wie gaat het doen?	Materiaal/kosten?
<b>Nabespreking:</b>			

## 8 Toets

### 8.1 Voorbeeld toets tijdens de training

#### *Opdracht*

Tijdens de training heb je met behulp van een overzicht een langetermijnplanning gemaakt. Kijk aan de hand van onderstaande criteria de langetermijnplanning van een medecursist na.

#### Criteria:

- Zit er voldoende afwisseling in het programma?
  - Komen alle activiteitengebieden komen aan bod?
  - Wordt er gewerkt met de spelthema's van de speltakken?
- Wordt er zowel geleerd als gespeeld?
  - Welke ontwikkelingsgebieden komen aan bod?
  - Op welke manier wordt hiermee geoefend?
- Zit er een thema in dat over meerdere weken is uitgesmeerd?
  - Wordt er naar een hoogtepunt toegewerkt?
- Zit er een thema of werken voor een insigne in dat over meerdere weken is uitgesmeerd?
  - Wordt er naar een hoogtepunt toegewerkt?
- Zitten er langere opkomsten of weekendjes tussen?

### 8.2 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

Enkele aandachtspunten bij de training programmeren. Let er op dat er per speltak andere aandachtspunten zijn voor een programma:

- Bevers
  - Eerst een verhaaltje aan het begin van de opkomst.
  - Er zijn veel meer rustmomenten in de opkomst nodig.
- Welpen
  - Gebruik het welpenthema als leidraad voor je opkomst.
  - Naar welk activiteitengebied ga je toe?
  - Gebruik de nesten voor verantwoordelijkheden.
- Scouts
  - Bedenk op welke insignes je de nadruk gaat leggen per opkomst. Denk hierbij ook aan de verschillende fasen waarin de scouts zich bevinden. Basisfase, verdiepingsfase en specialisatiefase.
  - Laat de scouts zelf met input komen voor programma's en laat de oudste scouts ook een keer aan bod om zelf een activiteit te organiseren.

#### **Aansluiting met de kompassen**


In alle kompassen is de informatie over het maken van een programma te vinden op de eerste bladzijde van het tabblad Programma. Je kunt het *Bever*-, *Welpen*- en *Scoutskompas* bestellen via [www.scoutshop.nl](http://www.scoutshop.nl).

### 8.3 Voorbeeld toets voor praktijkbegeleider

Samen met je praktijkbegeleider bespreek je welke van onderstaande opdrachten voor jou van toepassing zijn.

#### *Opdracht 1:*

Maak samen met je team een langetermijnplanning van zes maanden en bespreek deze met je



praktijkbegeleider. Geef aan hoe je rekening hebt gehouden met het inplannen van de activiteitengebieden en thema's. Vertel ook hoe je een opbouw (of ontwikkeling of progressie) in je programma hebt verwerkt.

*Opdracht 2:*

Werk een dagprogramma uit in een draaiboek, zoals je dat kunt vinden in paragraaf 7.3. Hoe ben je aan de ideeën voor dit programma gekomen? Zou je dit programma ook in kunnen passen in een thema? En hoe zou je dit dan doen?

*Opdracht 3:*

Bespreek met je praktijkbegeleider de verschillende stappen van de programmeercyclus. Bespreek met hem of haar ook de voor- en nadelen van een korte- en langetermijnplanning aan de hand van de door jou in de praktijk meegemaakte voorbeelden.

*Opdracht 4:*

Vorm een standaardprogramma om naar een programma in het thema van jouw speltak, waarbij je gebruik maakt van de spelfiguren en hun eigenschappen.