

Methodieken en werkvormen

Overige methodieken - "Training voor grote activiteiten"



Maker: Regio Overijssel en Regio Gelderland, Guido de Bruin en Jos Hengeveld

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 4 maart 2015

Overige methodieken

Leeftijd: Alle leeftijden

Duur: Twee dagen

Groepsgrootte: 20 personen

Locatie: Binnen

Korte inhoud:

Opleidingsplatform bieden voor het opleiden van organisatoren voor landelijke, regionale of grote groepsactiviteiten.

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.

Regio organisatoren training
Scouting Academy

Versie 1.2 – Oktober 2014



1	Inleiding – doel en opzet	4
1.1	Inleiding	4
1.2	Doel	4
1.3	Prezi	4
1.4	Opzet in structuurschema	5
1.5	Tijdschema cursusdagen	5
1.5.1	1e cursusdag : Zaterdag 22 maart 2014	5
1.5.2	2e cursusdag : Zaterdag 11 oktober 2014	6
2	De spelers zitten in Deel 1 – 1e cursusdag – Kennismaking en introductie	6
2.1	Kennismaking	7
2.2	Introductie cursusdag	17
3	Deel 1 – 1e cursusdag – Module 1 : Spelvisie	9
3.1	Inleiding & Doel	9
3.2	Basiskennis spelvisie	9
4	Deel 2 – 1e cursusdag – Module 2 : Communiceren en motiveren	12
4.1	Inleiding & Doel	12
4.2	Communiceren	12
4.3	Motiveren	14
5	Deel 2 – 1e cursusdag – Module 3 : Organiseren	17
5.1	Inleiding & Doel	17
5.2	Projectmanagement – Technische competenties	17
5.3	Projectmanagement – Gedragscompetenties	19
6	Deel 3 – 1e Cursusdag -Energizer	21
6.1	Energizer	21
7	Deel 3 – 1e Cursusdag -Opstellen persoonlijke opdracht	22
7.1	Inleiding en doel	22
7.2	Opstellen persoonlijke opdracht	22
8	Tussentijdse periode	23
8.1	Platform onderlinge communicatie	23
9	Deel 1 - 2e cursusdag –Introductie	24
9.1	Kennismaking en introductie	24
9.2	Introductie cursusdag	24
10	Deel 1 – 2e cursusdag – Module 4 : Uit de praktijk	26
10.1	Inleiding & Doel	26
10.2	Module uit de praktijk	26
11	Deel 3 – 2e Cursusdag -Energizer	27
11.1	Energizer	27
12	Deel 3 – Terugkoppeling persoonlijke opdracht	28
12.1	Inleiding	28
12.2	Terugkoppeling persoonlijke opdracht	28
13	Kwalificatiekaart	29
14	Werkvormen	30
14.1	Inleiding werkvormen	30
14.2	Werkvormen op 1e cursusdag	30
14.2.1	Deel 1 : Module 1 : Spelvisie	30
14.2.2	Deel 2 : Module 2 : communiceren en motiveren	30
14.2.3	Deel 2 : Module 3: organiseren	30
14.2.4	Energizer dag	130
14.2.5	Deel 3 : Persoonlijke opdracht	31
14.3	Werkvormen op 2e cursusdag	31
14.3.1	Deel 1 : Module 4 : uit de praktijk	31

- 15 Draaiboek32
 - 15.1 1e cursusdag32
 - 15.2 2e cursusdag32
 - 15.3 Draaiboek per module (blok)33
 - 14.3.2 Energizer dag 231
- 16.1 Totaaloverzicht34
- 16.2 Materiaal benodigd bij 1^e cursusdag34
 - 16.2.1 Deel 1 : Module 1 : Spelvisie34
 - 16.2.2 Deel 2 : Module 2 : Communiceren en motiveren34
 - 16.2.3 Deel 2 : Module 3 : Organiseren34
 - 16.2.4 Energizer34
 - 16.2.5 Deel 3 : Persoonlijke opdracht34
- 16.3 Materiaal benodigd bij 2^e cursusdag34
 - 16.3.1 Deel 1 : Module 4 : Uit de praktijk34
 - 16.3.2 Energizer34
 - 16.3.3 Deel 2 : Terugkoppeling persoonlijke opdrachten35
 - 16.3.4 Evaluatie35
- 17 Toetsing36
- 18 Beoordelingsformulier37
- 19 Waardering38
- 20 Bijlage 1 stellingen voor blok 4 : 'uit de praktijk'39

1 Inleiding – doel en opzet

1.1 Inleiding

Sinds jaar en dag organiseerde regio Overijssel en regio Gelderland tezamen de Regio Organisatoren Training. Door bezuinigingen in de regio's en door de komst van Scouting Academy heeft de cursus even op een laag pitje gestaan, maar hij is weer terug!

Vanuit het land is veel vraag naar deze cursus en om deze reden is besloten deze cursus in zijn geheel nieuw leven in te blazen. Met behulp van Robert Achterberg is de gehele cursus opnieuw opgesteld door Guido de Bruin en Jos Hengeveld.

1.2 Doel

Het doel van de cursus is als volgt geformuleerd:

Opleidingsplatform bieden voor het opleiden van organisatoren voor landelijke, regionale of grote groepsactiviteiten.

Het doel is opgesplitst in 7 subdoelen, per module worden deze toegelicht en uitgewerkt:

1. **Module 1:** De nieuwe spelvisie kennen en kunnen toepassen - van alle 5 de speltakken
2. **Module 2:** Communicatiemodel kennen en kunnen toepassen.
3. **Module 2:** Effectieve handvatten te geven om te motiveren.
4. **Module 3:** Basiskennis projectmanagement bijbrengen en kunnen toepassen.
5. **Module 3:** Handvatten geven voor effectief leiderschap.
6. **Pers. Opdracht:** Opstellen persoonlijke opdracht om aan eigen competenties te gaan werken.
7. **Module 4:** Handvatten geven om meer te doen met je rol als organisator.

1.3 Prezi

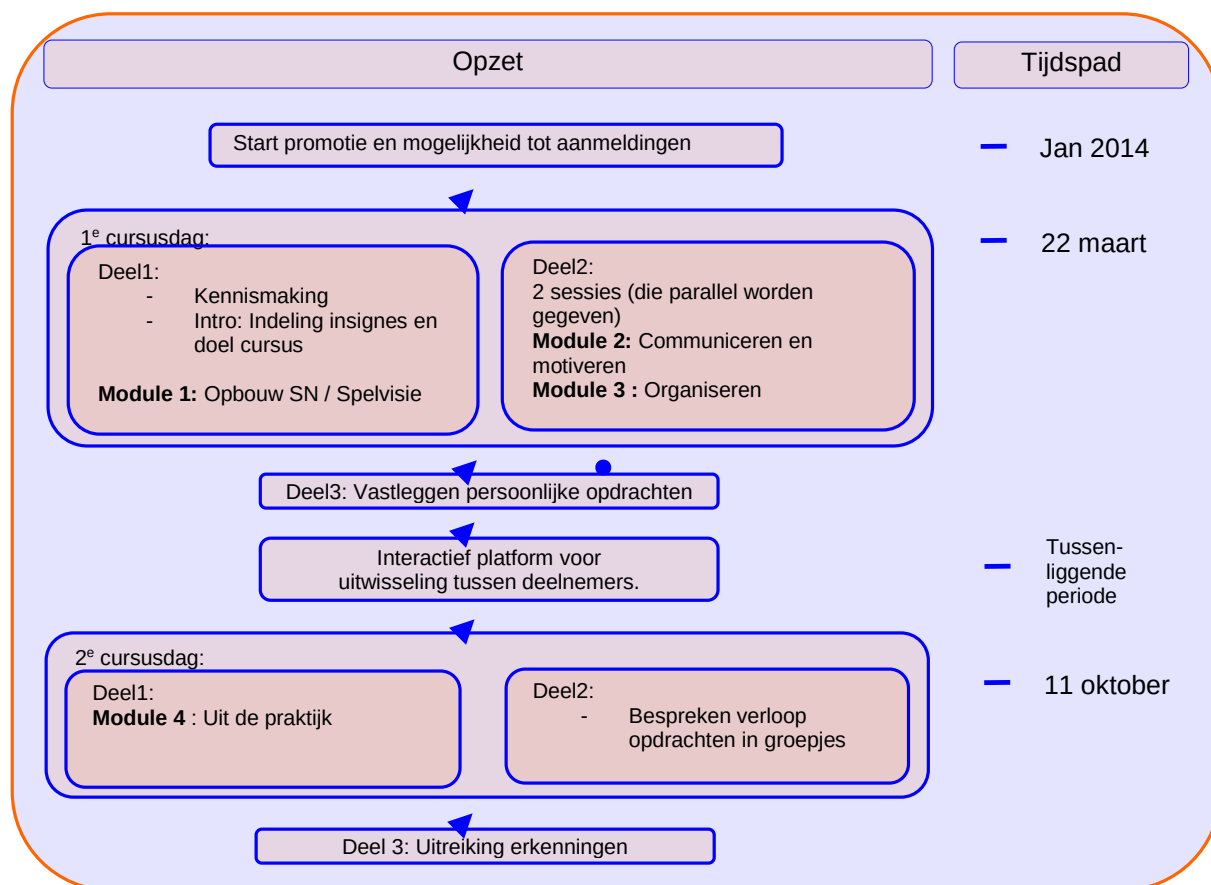
Deze cursus kent geen sheets of powerpoint maar is volledig gebouwd in prezi. Dit zodat het snel en makkelijk deelbaar is.

Dag 1: http://prezi.com/d2-qaaiqpnm0/rot_basisbestand/

Dag 2: http://prezi.com/hz2acer0oz7h/rot_basisbestand2/

Deelnemers krijgen een papieren print mee van de cursus.

1.4 Opzet in structuurschema



1.5 Tijdschema cursusdagen

1.5.1 1e cursusdag : Zaterdag 22 maart 2014

9:30	Koffie
10:00	Start en introductie
11:00	Basisblok spelvisie (blok1 Basiskennis Spelvisie).
12:00	Pauze met lunch
12:30	Parallel sessies 1 (blok2 Communiceren en motiveren + blok3 Projectmanagen)
14:00	Parallel sessies 2 (blok2 Communiceren en motiveren + blok3 Projectmanagen)
15:30	Energizer
16:00	Persoonlijke opdracht opstellen
17:00	Sluiting



1.5.2 2e cursusdag : Zaterdag 11 oktober 2014

9:30	Koffie
10:00	Start en introductie
10:30	In de praktijk (blok4 praktijkuitdagingen / leren van elkaar).
12:00	Pauze
12:30	Energizer
12:45	Terugkoppelen persoonlijke opdracht
15:00	Evaluatie en uitreiking badges
15:30	Sluiting

prezi linkjes van cursusdag 1 en 2.

https://prezi.com/d2-gaaigpmn0/rot_basisbestand/

https://prezi.com/hz2acer0oz7h/rot_basisbestand2/

3 Deel 1 – 1^e cursusdag – Kennismaking en introductie

3.1 Kennismaking

De dag start met een kennismakingsspel

Kennismaking

totaal 15 minuten

Doel : kennismaken en weten wie wie is

Duur : 15 minuten

Speluitleg:

Zie Kennismakingsspel.

3.2 Introductie cursusdag 1

Doel : Introductie van wat we gaan doen en wanneer deze cursus

Duur : 45 minuten

Glijbaan

totaal 15 minuten

1. Confronteren

5 minuten

Wat zijn de taken van een regio organisator

Sheet met de taken van een regio organisator conform het HHR.

HHR artikel 36 Team Spel en Programma

1. Onder verantwoordelijkheid van het regiobestuur heeft het team Spel en Programma tot taak:

- a. Het coördineren, organiseren en evalueren van activiteiten voor de jeugdleden;*
- b. Het organiseren van overleggen per leeftijdsgroep;*
- c. Het adviseren en begeleiden van groepen met betrekking tot het Scoutingspel;*
- d. Het bewaken van de kwaliteit van de regioactiviteiten;*
- e. Het deelnemen aan landelijke overleggen op het werkterrein van het team.*

2. Het team Spel en Programma bestaat uit de organisatoren in de regio.

- De voorzitter van het team wordt benoemd door de regioraad.*
- De leden van het team worden benoemd door het regiobestuur.*

- Welkom
- Kort voorstellen rondje (speltak – regio achtergrond).

2. Introduceren

10 minuten

Kringgesprek: hoe gaat het bij jou in de regio?

Wat is in jou regio de status van:

- Regio bestuur
- Regio activiteiten.
- Speltakoverleggen.
- Binding met de groepen.

3. Theorie

20 minuten

Theorieblok met daarin sheets met:

- Wie zijn wij (cursusleiding) en waarom staan we hier ☺ (eigen ervaring)
- Doel cursus (zie H1)
- Opbouw cursus (zie H1)
- Detail sheet cursusdag 1
- Detail sheet persoonlijke opdracht
- Detail sheet tussenperiode
- Detail sheet cursusdag 2
- Sheet met Competentieroos
- Detail sheet competenties regio organisator
- Sheet insigne Projectmanagement II
- Sheets over de plek van de regio binnen SN
- Sheets over de pijlers van SN (spel / SA / etc)
- Beleid SN (groestrategie) en de rol van de regio daarin

4. Kernopdracht

10 minuten

Wat verwacht jij te leren op deze cursus, welke handvatten heb je nodig?

- Iedereen vult dit eerst voor zichzelf in, daarna rondje langs de antwoorden.
- Waar mogelijk cursus beperkt aanpassen.

4 Deel 1 – 1^e cursusdag – Module 1 : Spelvisie

4.1 Inleiding & Doel

Blok1 Basiskennis Spelvisie -voorbeeldfunctie regio organisator 60 minuten

Doel is : De nieuwe spelvisie kennen en kunnen toepassen - van alle 5 de speltakken

4.2 Basiskennis spelvisie

Glijbaan	totaal	15 minuten
----------	--------	------------

5. <u>Confronteren</u>	5 minuten
------------------------	-----------

Wie weet wat de spelvisie is van SN?

- Groot whiteboard met daarop alle opmerkingen

6. <u>Introduceren</u>	10 minuten
------------------------	------------

Bespreken: Wat is eigenlijk de spelvisie van SN?

Toelichting (koppelen aan vorige deel):

- 8 Activiteitsgebieden
- S.C.O.U.T.S.
- Spelkompas

Trap	totaal	40 minuten
------	--------	------------

7. <u>Theorie</u>	15 minuten
-------------------	------------

Sheets met de inhoud uit het spelkompas:

- Spelvisie (met toelichting).
 - o Samen maatschappelijke betrokkenheid.
 - o Code wet en belofte, ceremoniën.
 - o Outdoor buitenleven.
 - o Uitdaging persoonlijke progressie, ontwikkeling.
 - o Team werken in subgroepen, toenemende zelfstandigheid.
 - o Spel thematiek.
- De 8 activiteitsgebieden (met toelichting).
 - o Uitdagende Scoutingtechnieken
 - o Expressie
 - o Sport en spel
 - o Buitenleven
 - o Internationaal
 - o Samenleving
 - o Identiteit
 - o Veilig en gezond

- De doorlopende leerlijn.
 - o Progressiematrix
 - o Activiteitengebieden per speltak
- Checklist
 - o De activiteit is echt Scouting.
 - o De activiteit is een echte uitdaging.
 - o Speldraad gerelateerde vragen.
- Informatie per speltak (5 sheets).
 - o Per speltak hoe zijn activiteiten gekoppeld
 - o Hoe werkt het thema en waarom
 - o Wat doet de speltak met insinges
- En hoe zitten alle speltakken aan elkaar gekoppeld in de progressiematrix.

8. Tussenoefening

20 minuten

In groepjes activiteiten aan gebieden en thema koppelen

Opdrachtomschrijving

Elk groepje maakt een matrix van alle speltakken vs de 8 activiteitengebieden.

- Ze krijgen vervolgens een lijst met 'spellen' die ze moeten plaatsen op de goede plek.
- Vervolgens moeten ze zelf spellen voor een drie tal onderwerpen bedenken voor alle vijf de speltakken:
 - o Sport en Spel – Wintersport
 - o Veilig en gezond – Fruit
 - o Uitdagende scouting technieken - Ballon

Schiemannen

- weven of vlechten, strikken van veters,
- aantal knopen leren, zoals platte knoop, achtknoop, halve steek, mastworp,
- leren veel voorkomende knopen, gebruik in pionierobjecten, hangmat
- leren zeldzame knopen en sierknopen, knopen zwaarder belast
- zelf touw slaan, ingewikkelde sierobjecten maken

Plant en dier:

- memory met dingen uit de natuur (blaadjes, grondsoorten, stenen, etc.)
- gipsafdrukken maken van sporen in de natuur en uitzoeken welk spoor van wie/wat is.
- quiz over planten en dieren uit de omgeving in de natuur zelf (bos, park, strand) met opzoekmogelijkheden (boeken, folders).
- koken met planten uit de buurt, zoals brandnetel, bramen, vlierbessen, rozenbottels.
- helpen bij de plaatselijke natuurgroep om padden te helpen oversteken.

Culturen

- allemaal spelletjes die typerend zijn voor/iets te maken hebben met een land met daarbij een voorwerp dat bij dat land hoort.
- een postenspel met diverse opdrachten/spellen/vragen over verschillende landen
- welke verschillende culturen hebben we bij de scouts, wat eten ze daar, dit samen koken
- welke kleding dragen ze in verschillende landen en waarom, deze kleding maken en modeshow geven
- dagje meehelpen bij kinderactiviteiten op een asielzoekerscentrum



Evaluatie en nabespreken

totaal 15 minuten

9. Kernoefening 10 minuten
Nabespreken en toelichten

10. Sluiting van de training.

11. Vragen om feedback en terugkomen op de doelstellingen van het intro.
Waar liggen kansen en uitdagingen op het gebied van spelvisie. 5 minuten

5 Deel 2 – 1^e cursusdag – Module 2 : Communiceren en motiveren

5.1 Inleiding & Doel

Deel communiceren:

Doel is : Communicatiemodel kennen en kunnen toepassen.

Deel motiveren:

Doel is : Effectieve handvatten te geven om te motiveren.

5.2 Communiceren

Glijbaan

totaal 15 minuten

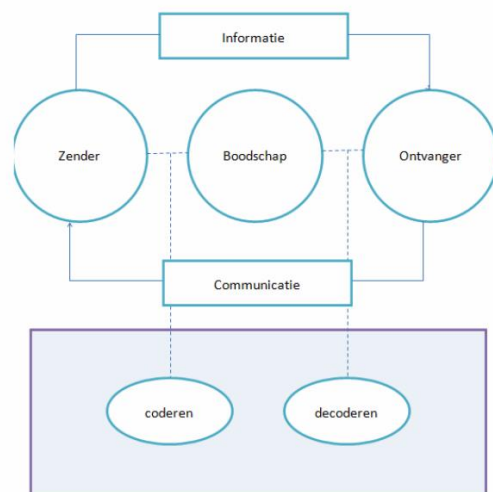
1. Confronteren

10 minuten

Muur der communicatie

Ik weet dat u gelooft dat u begrijpt wat u denkt dat ik gezegd heb maar ik ben er niet zeker van dat u beseft dat wat u gehoord hebt niet datgene is wat ik bedoeld heb.

- Welkom
- Kort voorstellen (naam en dit ben ik, leeftijd, groep, ambitie)
- Je onthoudt van deze training 2 dingen... kieskeurig!
- Eerst communiceren dan motiveren
- Maar zonder elkaar geen effect



2. Introduceren

Plaatje Coca Cola

- Wat is de boodschap?
- Waar denk je aan?
- Wat zijn je associaties?

Opschrijven op flipover en brug maken naar training

- Zender, Boodschap, Ontvanger
- Doelgroep
- Verbaal en Non Verbaal

Trap

totaal 30 minuten

3. Theorie

15 minuten

Communicatie is interactie tussen een zender en ontvanger door middel van boodschappen.

Doelen

- Onderhoudend
 - Instruerend
- vrolijk, amusant*
leidinggeven, overdragen, hiërarchie

Vraag aan groep: wat komt er in je op bij informatieve communicatiemethoden?

Opschrijven op flip-over en meteen indelen in twee categorieën:

- Indirecte communicatie: tv, radio, internet (?), brief, poster
- Directe communicatie: telefoon, gesprek, internet (?)

Begin maken met het tekenen van 'ons model' van communicatie op basis van de training tot nu toe.

De belangrijkste vraag die het model oproept is: hoe kan ik het filter *decoderen* beïnvloeden om het beeld van de ontvanger te veranderen?

4. Tussenoefening

5 minuten

Rollenspel

Situatie: twee van de deelnemers zijn vrijwilliger en spelen een situatie waarbij persoon A, persoon B uitnodigt voor een nieuw evenement dat door zijn stam wordt georganiseerd. Persoon A is echter een beetje verlegen en komt niet zo overtuigend over terwijl het best een tof evenement is.

Persoon B is extravert. Is niet geconcentreerd aan het luisteren en doorbreekt al snel de conversatie.

We analyseren waar het mis gaat en vragen twee nieuwe vrijwilligers om dezelfde situatie te spelen maar dan met omgedraaide karakters. Dan analyseren we weer en spelen we dezelfde situatie nog een keer maar dan met twee extraverte karakters.

Doel: inzicht geven in de risico's van codering, decodering en ruis. Dit vertalen we in het model.

Behandelen van Inhoud versus Relatie

- Inhoud: wat er wordt gezegd
- Relatie: hoe dat wordt gezegd

Dit zijn de knoppen waar je bij communiceren (en motiveren) aan kan draaien. Denk aan verschillende dichotomieën

- | | | |
|--------------|---|--------------|
| • Sympathie | ↔ | Antipathie |
| • Vertrouwen | ↔ | Wantrouwen |
| • Interesse | ↔ | Desinteresse |
| • Afstand | ↔ | Intimiteit |
| • Bekend | ↔ | Onbekend |

5. Kernoefening

10 minuten

Hier komen de meegebrachte posters aan bod. Op basis het model bepalen we per poster de verhouding tussen Inhoud (verbaal) en Relatie (non-verbaal). We maken een 'waslijn' van posters naar rato van effectiviteit.

Aan de hand van de 'kale' poster is het lastig om een goed oordeel te geven. Deze kernoefening is daarom nog niet klaar. Detussenoefening van deel 2 van de training is hetzelfde als deze echter dan inclusief het verhaal dat bij de poster hoort. Is er dan een andere top 10?

5.3 Motiveren

Glijbaan

totaal 10 minuten

6. Introduceren

10 minuten

We gaan naar buiten!

De deelnemers moeten opdrachten doen:

- Eerst bukken
- Dan zitten
- Dan liggen
- Hinkelen
- Canon vader Jacob zingen
- Kruiwagen race
- Hard schreeuwen
- Stop
- Nog een keer hard schreeuwen maar de beste krijgt een prijs!

Trap

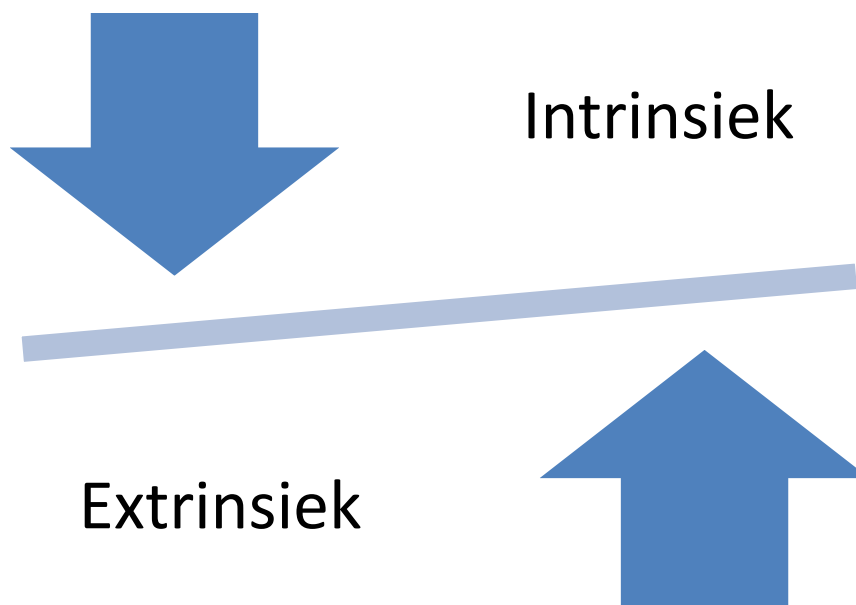
totaal 30 minuten

7. Theorie

10 minuten

Effectiviteit is kwaliteit keer acceptatie

Hoe vonden de deelnemers de opdracht gaan? Wat was stom of juist leuk? Waar ontstond weerstand? En wat veranderde op het moment dat er een beloning aan de opdracht werd gekoppeld?
Motiveren



Je speelt het spel om het spel zelf en niet om de knikkers.



Het spel duidt op de intrinsieke motivatoren en de knikkers zijn de extrinsieke motivatoren

Intrinsieke motivatie:

- In jezelf aanwezig
- Drive: je innerlijke wil
- Iedereen heeft het alleen op verschillende manieren
- Met communicatie sturen op intrinsieke motivatie vraagt om een 'op maat' aanpak

Extrinsieke motivatie:

- Iets buiten je persoon zet je aan tot handelen
- Drive: je wordt van buitenaf geprikkeld
- Er staat een beloning tegenover

Optimale motivatie ontstaat als gevolg van een optimale mix van intrinsieke en extrinsieke gedrag regulerende krachten. Denk aan de knoppen waaraan we draaien in ons model van communicatie.

Bevorderende motivatie

Motivatie is familie van emotie

Emotie is verbonden met beweging (van gevoelens)

Speel het op de emotie!

- Zorg voor 'zin in'
- Geef invloed
- Geef positieve feedback
- Geef verantwoordelijkheid
- Zoek aansluiting met je doelgroep

Risico

Een optimale mix bestaat niet omdat het motiveren van groepen individuen bestaat uit individuen.

Ieder individu heeft een eigen code van intrinsieke en extrinsieke motivatie. Een overkill aan een van beide leidt tot weerstand.

- De extrinsieke motivatie is te weinig aanwezig. Het individu heeft veel meer intrinsieke kracht nodig om gemotiveerd te raken en blijven.
- De extrinsieke motivatie is te veel aanwezig. Het individu staart zich blind op de beloning, de extrinsieke kracht neemt het over waardoor de intrinsieke kracht uit dooft.

Afremmede motivatie

De dingen die de lol verpesten

- Factoren die samenhangen met de organisatie: slechte uitleg, slechte uitnodiging, onduidelijke communicatie, geen draagvlak.
- De activiteit is te simpel, te moeilijk, te kinderachtig.
- Omgeving: het is te ver weg, het is te koud, te ongezellig of... er is geen koffie.

Om deze risico's te ondervangen moet je de doelgroep kennen!

Doe daar onderzoek naar!



Posters deel 2.

Presenteer je poster kort. Geef daarbij aan:

- doelgroep
- doelgroep onderzoek
- intrinsieke motivatie
- extrinsieke motivatie
- resultaat

We hangen de posters opnieuw in de volgorde van beste verhaal op de waslijn. Nu kijken we niet alleen maar naar communicatie maar ook naar motivatie. Is er een verschil?

9. Kernoefening

10 minuten

Doelgroepen test (een zelf onderzoek)

Deze test kun je herhalen binnen je eigen groep om een beeld te krijgen van je groep. Ga je aan de slag binnen de regio? Dan is het best een leuk idee om deze test voor de regio uit te voeren. Je krijgt dan een veel sterker beeld van de doelgroep. Daar kun je vervolgens je communicatiestrategie op aanpassen.

- Invullen van de vragenlijst
- Uitrekenen welke categorie het meest voorkomt
- Concluderen dat dit allemaal actieve personen zijn
- Aanstippen dat er nog twee andere groepen zijn (zwevend en moeilijk)
- Motivatiestrategie

10. Sluiting van de training.

11. Vragen om feedback en terugkomen op de doelstellingen van het intro.

6 Deel 2 – 1^e cursusdag – Module 3 : Organiseren

6.1 Inleiding & Doel

Het blok richt zich op twee vlakken:

Technischecompetenties:

Doel is : Basiskennis projectmanagement bijbrengen en kunnen toepassen.

Gedragcompetenties:

Doel is : Handvatten geven voor effectief leiderschap.

6.2 Projectmanagement – Technische competenties

Glijbaan	totaal 5 minuten
----------	------------------

1. Confronteren

5 minuten

Wat is een project?

Trap	totaal 45 minuten
------	-------------------

2. Theorie

15 minuten

Wat is een project?

- Concreet eindresultaat
- Duidelijk begin en einde
- Beperkte randvoorwaarden
- één opdrachtgever of klant

- unieke elementen
- inzet deskundigen
- risico en onzekerheid

Belangrijkste:

Een project gaat nooit zoals gepland!

(anders is het routine)

Welke fases kent een project? (incl figuur > forming, storming, norming, performing)

- Projectvoorbereiding
- Projectinrichting
- Projectuitvoering
- Projectevaluatie

Start altijd met een projectopzet

- 1 - Projectresultaat bepalen. (Doelstellingen / 'Opdrachtgever')
- 2 - Projectopzet maken: 7 wijze w's > Waarom, Wat, Welke wijze, Wie, Waarmee, Waar, Wanneer.
- 3 - Projectplan samenstellen > Vastleggen afspraken en communicatie
- 4 - Afronding projectvoorbereiding

3. Kernoefening en theorie

30 minuten

Vraag aan de groep, uit welke elementen bestaat een project?

Projectmanagement – GOTIK

Interactief doornemen alle elementen Projectmanagement

Geld

- Maak een begroting!
- Maak goeie afspraken (ook over bonnetjes)
- Dek financiële risico's af
- Reserveer overschreiding in de begroting (maar niet teveel)
- GEEN wishfull thinking!

tip: regel geldzaken meteen en niet alles achteraf.

Organisatie

- Projectteam
- Organogram
 - centrale staf?
 - teamhoofden?
 - subteams?
- activiteiten
- middelen
- mijlpalen/resultaten
- financiën

Tijd – projectfasering (Plus energie grafiek)

- Fasering en milestones
- Enthousiasme vs tijd grafiek

Informatie en planningstechnieken

- interne communicatie
- externe communicatie
- afspraken vastleggen
- informatie delen
- *sociale media & online opslag*
- activiteitenlijst
- doorloopschema
- capaciteitsplanning

Kwaliteit – kwaliteitssborging

Figuur demming circle met uitleg



Projectrisico's

- 1 - breng projectrisico's in beeld
- 2 - beoordeel en selecteer
- 3 - plan maatregelen
- 4 - communiceer en voer uit
- 5 - evalueer

Projectstartup

- Doelgericht
- Praktisch en interactief
- Constructief

- duidelijke taken
- duidelijke communicatielijnen

tips:

- kleine teams
- platte organisatie

Projectevaluatie

- Deel de ervaringen en kennis en leg het vast.
- Bespreek vooral de dingen die voor een volgend project meegenomen moeten worden.
- Betrek zoveel mogelijk ook deelnemers ervaring in de evaluatie. B bijvoorbeeld door een (digitale) enquête.

Tips:

- Maak van een evaluatie een feestje

6.3 Projectmanagement – Gedragscompetenties

Glijbaan	totaal	10 minuten
----------	--------	------------

4. Confronteren

5 minuten

Welke leiderschapselementen zijn belangrijk als Regio Organisatoren Trainer?

Vraag aan de groep

5. Introduceren

5 minuten

Toelichten indeling kenmerken

- Leiderschap
- Betrokkenheid en motivatie
- Zelfkennis en zelfbeheersing
- Assertiviteit
- Ontspanning
- Openheid
- Probleemoplossing
- Creativiteit
- Resultaatgerichtheid
- Efficiency
- Betrouwbaarheid



Trap		totaal 30 minuten
<u>6. Theorie</u>		5 minuten
Leiderschapselementen		
- Respect en waardering		
- Ethiek		
Sociale vaardigheden en communicatie		
- Communicatie		
- Teamwerk		
- Overleg en Advies		
- Onderhandelen		
- Conflicten en Crises		
<u>7. Tussenoefening</u>		15 minuten
Speel het leiderschapspel		
<u>8. Kernoefening</u>		5 minuten
Nabespreken spel		
<u>9. Afsluiting blok.</u>		
<u>10. Vragen om feedback en terugkomen op de doelstellingen van het intro.</u>		5 minuten

7 Deel 3 – 1^e Cursusdag -Energizer

7.1 Energizer

Energizer gericht op leiderschap en samenwerken.

Omschrijving:

Groepjes maken van 3 á 4 personen.

Opdracht is maak een gelijkbenige driehoek of perfect vierkant.

Alle deelnemers zijn geblinddoekt, er mag niet gesproken worden.

- 10 minuten voorbereiding / tactiek bepalen
- 5 minuten uitvoering

8 Deel 3 – 1^e Cursusdag -Opstellen persoonlijke opdracht

8.1 Inleiding en doel

Doel: Opstellen persoonlijke opdracht om aan eigen competenties te gaan werken.

8.2 Opstellen persoonlijke opdracht

Blok	totaal 60 minuten
------	-------------------

1. Introductie

5 minuten

Introductie blok, doel en toelichten competentiematrix.

Competentiematrix

1. Het coördineren en/of organiseren van activiteiten voor de jeugdleden
2. het organiseren van overleggen per leeftijdsgroep
3. Het adviseren en begeleiden van groepen met betrekking tot het Scoutingspel
4. Het bewaken van de kwaliteit van de regioactiviteiten
5. Het deelnemen aan landelijke overleggen op het werkterrein van het spelteam

2. Opstellen persoonlijke opdrachten

50 minuten

Elke deelnemer formuleert zijn eigen oefening, op basis van de theorie versus zijn eigen competenties.

3. Afronding

5 minuten

Groep brede terugkoppeling, rondje wie kiest welke competenties.

Kwalificatiekaart: zie hoofdstuk 13.

9 Tussentijdse periode

9.1 Platform onderlinge communicatie

Tussentijds is er op facebook een aparte groep waarin onderlinge ervaringen worden gedeeld. Doel is om de onderlinge communicatie te behouden ook in de tussenperiode.

10 Deel 1 - 2^e cursusdag – Introductie

10.1 Kennismaking en introductie

Kennismaking

totaal 5 minuten

Doel : Even weer scherp op het netvlies hebben waar de cursus over gaat.

Start en introductie:

- Welkom
- mini voorstelrondje (speltak – regio achtergrond).

10.2 Introductie cursusdag 2

Doel : Introductie van wat we gaan doen en wanneer deze cursus

Duur : 15 minuten

Glijbaan

totaal 15 minuten

1. Confronteren

15 minuten

Even als herinnering, wat zijn ook al weer de taken van een regio organisator (rondje onder aanwezigen)

Sheet met de taken van een regio organisator conform het HHR.

HHR artikel 36 Team Spel en Programma

1. Onder verantwoordelijkheid van het regiobestuur heeft het team Spel en Programma tot taak:

- a. Het coördineren, organiseren en evalueren van activiteiten voor de jeugdleden;*
- b. Het organiseren van overleggen per leeftijdsgroep;*
- c. Het adviseren en begeleiden van groepen met betrekking tot het Scoutingspel;*
- d. Het bewaken van de kwaliteit van de regioactiviteiten;*
- e. Het deelnemen aan landelijke overleggen op het werkterrein van het team.*

2. Het team Spel en Programma bestaat uit de organisatoren in de regio.

- De voorzitter van het team wordt benoemd door de regioraad.*
- De leden van het team worden benoemd door het regiobestuur.*

Voorstel rondje inhoudelijk:

- Regio + functie
- hoe gaat het bij jou in de regio?

Wat is in jou regio de status van:

- Regio bestuur
- Regio activiteiten.
- Speltakoverleggen.
- Binding met de groepen.

2. Theorie

10 minuten

Theorieblok met daarin sheets met:

- Wie zijn wij (cursusleiding) en waarom staan we hier ☺
- Doel cursus
- Opbouw cursus
- Detail sheet cursusdag 2
- Sheet met Competentieroos
- Detail sheet competenties regio organisator
- Detail sheet competenties regio organisator
- Sheet insigne Projectmanagement II
- Sheets over de plek van de regio binnen SN
- Sheets over de pijlers van SN (spel / SA / etc)
- Beleid SN (groestrategie) en de rol van de regio daarin

11 Deel 1 – 2^e cursusdag – Module 4 : Uit de praktijk

11.1 Inleiding & Doel

Doel is : Handvatten geven om meer te doen met je rol in de regio.

Doel is : Leren van elkaar/hoe een speltakoverleg leiden

11.2 Module uit de praktijk

Glijbaan	totaal 10 minuten
----------	-------------------

1. Confronteren

Als organisator loop je soms tegen situaties aan, die niet zo gemakkelijk zijn op te lossen.

- onverwacht teveel of tekort aan deelnemers
- overmatig alcoholgebruik

Hoe handel je?

En hoe kun je je voorbereiden op probleemsituaties. Ervaringen uitwisselen staat in deze module centraal.

2. Introduceren

Uitleggen dat er geen beste antwoord is. Doel van dit blok is ervaringen uitwisselen.

Trap	totaal 80 minuten
------	-------------------

3. Theorie

5 minuten

Groepsopdracht in groepjes van 3 á 4 personen.

- stellingen
- probleemsituaties

(bij voorkeur gemengd naar functie / regio / speltak)

Zie bijlage 1 voor stellingen en situatie!

4. Tussenoefening

60 minuten

In groepjes praten over hoe jullie het doen en wat handig is. Vooral ervaringen delen

5. Kernoefening

10 minuten

Nabespreken oefening

6. Sluiting van dit blok.

7. Vragen om feedback en terugkomen op de doelstellingen van het intro.

5 minuten

12 Deel 3 – 2^e Cursusdag -Energizer

12.1 Energizer

Energizer in de lijn van projectmanagement.

Groep verdelen in groepjes van 3 á 4 personen.

Opdracht is bouw een 'brug' tussen twee tafels van alleen A4 papier en plakband.

Groepjes krijgen 10 minuten om een plan te maken en voor te bereiden. Ze moeten specifiek aangeven hoeveel plakband en papier ze nodig hebben vooraf.

En daarna 5 minuten om het uit te voeren.

Let op de brug moet een 'auto tje' kunnen houden.

Groepjes worden ook afgerekend of ze vooraf goed bedacht hebben hoeveel ze nodig hebben. En natuurlijk op het uiterlijk van de constructie ☺

13 Deel 3 – Terugkoppeling persoonlijke opdracht

13.1 Inleiding

Doel is : Controleren of de deelnemers voldoen aan kwalificatie.

13.2 Terugkoppeling persoonlijke opdracht

Blok	totaal 135 minuten
------	--------------------

4. Inleiding

5 minuten

Deelnemers hebben vooraf al te horen gekregen dat ze een eigen presentatie moeten geven op een eigen wijze van de opdracht.

Om beurten presenteren eigen opdracht.

In iedergeval vertellen:

- wat was je opdracht (en waarom).
- wat was uiteindelijk je resultaat.

Per presentatie rondje:

- Wat vond je goed.
- Welke dingen heb je voor jezelf aan.

5. Presentaties deelnemers

100 minuten

Deelnemers geven ombeurten een presentatie van hun opdracht (assessment)

6. Terugkoppeling presentaties

20 minuten

Per persoon een terugkoppeling.

Op basis van kwalificatiekaart

Deelkwalificaties:

1. Het coördineren en/of organiseren van activiteiten voor de jeugdleden,
2. Het organiseren van overleggen per leeftijdsgroep,
3. Het adviseren en begeleiden van groepen met betrekking tot het Scoutingspel,
4. Het bewaken van de kwaliteit van de regioactiviteiten,
5. Het deelnemen aan landelijke overleggen op het werkterrein van het team.

7. Erkenning en badges

10 minuten

Uitreiking erkenningen en badges.

14 Kwalificatiekaart

Beschrijf welke punten van de kwalificatiekaart worden gedaan of behaald.

PM Marcel

15 Werkvormen

15.1 Inleiding werkvormen

De cursus kent een specifieke balans om op een interactieve manier zoveel mogelijk kennis te delen en over te dragen aan de cursisten, maar om wel de aandacht vast te houden.

Ook is het relevant om de basiskennis over : spelvisie, communiceren/motiveren en projectmanagement te geven voordat de personen een eigen opdracht (assessment) opstellen. Immers zonder deze kennis kan een deelnemer zijn opdracht niet opstellen. Doel van de opdracht is de opgedane kennis toe te passen, daar waar voor de deelnemer relevant.

De Energizer is bewust tussen de theorie blokken en het opstellen van de opdracht. Zodat de deelnemers daarna zo fris mogelijk beginnen aan het lastigste deel, het opstellen van je eigen uitdaging.

De tweede cursusdag bevat natuurlijk een terugkoppeling van de opdrachten (assesments). Om na zoveel weken weer helemaal op niveau terug te komen zit het blok 'uit de praktijk' er ook in. Dit zodat iedereen meteen inhoudelijk de diepte ingaat doormiddel van onderlinge kennisuitwisseling.

Vervolgens volgt een energizer om even op te laden voor de presentaties, waarna de deelnemers ieder op een eigen wijze de opdracht kan presenteren.

15.2 Werkvormen op 1^e cursusdag

15.2.1 Deel 1 : Module 1 : Spelvisie

Werkvormen : Introductie en spel.

Eerst introductie van de theorie daarna doormiddel van spelvorm oefenen met de theorie.

15.2.2 Deel 2 : Module 2 : communiceren en motiveren

Communiceren

Werkvormen : Introductie en opdracht.

Eerst introductie van de theorie daarna doormiddel van actieve opdracht (rollenspel) oefenen van de theorie.

Motiveren

Werkvormen : Introductie en opdracht/interactief.

Eerst introductie van de theorie daarna doormiddel van actieve opdracht/interactief (posters) oefenen van de theorie.

15.2.3 Deel 2 : Module 3: organiseren

Technische competenties

Werkvormen : Introductie en interactief.

Eerst introductie van de theorie daarna doormiddel van interactief (posters) invulling geven aan theorieblok.

Gedragcompetenties

Werkvormen : Introductie en spel.

Eerst introductie van de theorie daarna doormiddel van spelvorm werken met de theorie.

15.2.4 Energizer dag 1

Werkvormen : samenwerken in praktijk

Actieve teamopdracht.



15.2.5Deel 3 : Persoonlijke opdracht

Werkvormen : opdracht.

Persoonlijke opdracht per cursusdeelnemer.

15.3 Werkvormen op 2^e cursusdag

15.3.1Deel 1 : Module 4 : uit de praktijk

Werkvormen : Introductie en opdracht.

Eerst introductie van de theorie daarna doormiddel van een opdracht per groepje kennisdelen.

15.3.2Energizer dag 2

Werkvormen : samenwerken in praktijk

Actieve teamopdracht.

15.3.3Deel 2 : Presenteren persoonlijke opdrachten

Werkvormen : opdracht.

Persoonlijke opdracht per cursusdeelnemer presenteren en kennis delen.

16 Draaiboek

16.1 1e cursusdag

9:30	Koffie
10:00	Start en introductie
11:00	Basisblok spelvisie (blok1 Basiskennis Spelvisie).
12:00	Pauze met lunch
12:30	Parallel sessies 1 (blok2 Communiceren en motiveren + blok3 Projectmanagen)
14:00	Parallel sessies 2 (blok2 Communiceren en motiveren + blok3 Projectmanagen)
15:30	Energizer
16:00	Persoonlijke opdracht opstellen
17:00	Sluiting

16.2 2e cursusdag

9:30	Koffie
10:00	Start en introductie
10:30	In de praktijk (blok4 praktijkuitdagingen / leren van elkaar).
12:00	Pauze
12:30	Energizer
12:45	Terugkoppelen persoonlijke opdracht
15:00	Evaluatie en uitreiking badges
15:30	Sluiting

16.3 Draaiboek per module (blok)

Blok1 Basiskennis Spelvisie -voorbeeldfunctie regioorganisator. duur 60 minuten

Iets interactiefs met de activiteitengebieden en de spelvisie		
- Glijbaan / Confronteren	Wat zijn de taken van een regio org.	5
- Glijbaan / Introduceren	Kringgesprek: hoe gaat het bij jou in de regio?	10
- Trap / Theorie	Toelichting progressiematrix en activiteitengebieden	15
- Tussenoefening	In groepjes activiteiten aan gebieden en thema koppelen	15
- Kernoefening	Nabespreken en toelichten	10
Afronding	Waar liggen kansen en uitdagingen op het gebied van spelvisie?	5

Blok2 Communiceren en motiveren duur 90 minuten

Communiceren		
- Glijbaan / Confronteren	Muur der communicatie	10
- Glijbaan / Introduceren	Marketing / plaatje coca-cola	5
- Trap / Theorie	Communicatiemodel met uitleg	15
- Tussenoefening	Rollenspel	5
- Kernoefening	Posters nalopen	10
Motiveren		
- Glijbaan / Introduceren	Introduceren - actief buiten	10
- Trap / Theorie	Effectiviteit is kwaliteit keer acceptatie	10
- Tussenoefening	Tussenoefening posters	10
- Kernoefening	Doelgroepen test posters	10
Afronding	Sluiting en vragen om feedback	5

Blok3 Projectmanagen duur 90 minuten

Technische competenties		
- Glijbaan / Confronteren	Wat is een project?	5
- Glijbaan / Introduceren	Toelichten hoe een project eruit ziet.	15
- Trap / Theorie	Projectmanagement - GOTIK	30
	Interactief doornemen alle elementen Projectmanagement	
Gedragcompetenties		
- Glijbaan / Confronteren	Welke gedragskenmerken zijn er?	5
- Glijbaan / Introduceren	Toelichten indeling kenmerken	5
- Trap / Theorie	Theorie blok wat is leiderschap (ik - wij elementen)	5
- Tussenoefening	Kwaliteitspel?	15
- Kernoefening	Nabespreken spel	5
Afronding	Sluiting en vragen om feedback	5

Opstellen persoonlijke opdracht duur 60 minuten

Technische competenties		
- Introductie	Toelichting wat zijn de kwalificaties.	5
- Opstellen persoonlijke opdrachten	Op basis van de te halen nieuwe competenties	50
Afronding	Gezamenlijke terugkoppeling	5

Blok4, doel is leren van elkaar/hoe een speltakoverleg leiden. duur 90 minuten

Technische competenties		
- Glijbaan / Confronteren	Wat doe je in een probleemsituatie.	10
- Trap / Theorie	Klein blokje theorie, wat is de plek van de regio binnen SN	10
- Tussenoefening	In groepjes praten over hoe jullie het doen en wat handig is.	45
	vooral ervaringen delen	
- Kernoefening	Nabespreken oefening	15
Afronding	Sluiting en vragen om feedback	10

Persoonlijke opdracht presentatie en terugkoppeling duur 135 minuten

Technische competenties		
- Introductie		5
- Presentaties		100
- Terugkoppeling		20
Afronding	Uitdelen erkenningen en badges	10

17 Materiaallijst

17.1 Totaaloverzicht

- Beamer.
- A4 papier en pennen.
- Flap-over.
- Waslijn met wasknijpers.
- Leiderschapspel x1
- Opdrachtenkaartjes “uit de praktijk”
- Evaluatieformulieren
- 1 lang touw
- 4 blinddoeken
- Veel a4 papier
- plakband

17.2 Materiaal benodigd bij 1^e cursusdag

17.2.1 Deel 1 : Module 1 : Spelvisie

- Beamer.
- A4 papier en pennen.

17.2.2 Deel 2 : Module 2 : Communiceren en motiveren

- Beamer.
- Flap-over.
- Waslijn met wasknijpers.

17.2.3 Deel 2 : Module 3 : Organiseren

- Beamer.
- Flap-over.
- Leiderschapspel x1

17.2.4 Energizer

- Één lang touw
- 4 blinddoeken

17.2.5 Deel 3 : Persoonlijke opdracht

- Beamer.
- A4 papier en pennen.

17.3 Materiaal benodigd bij 2^e cursusdag

17.3.1 Deel 1 : Module 4 : Uit de praktijk

- Beamer.
- Flap-over.
- Opdrachtenkaartjes

17.3.2 Energizer

- Stapel a4 papier
- Plakband



17.3.3 Deel 2 : Terugkoppeling persoonlijke opdrachten

- Beamer.
- Flap-over.

17.3.4 Evaluatie

- Evaluatieformulieren

18 Toetsing

Hoe wordt de module getoetst? Maak een toets en geef hierbij de criteria weer. Voeg ook een formulier toe waarop de deelnemers de toets kunnen maken.

PM Robert

19 Beoordelingsformulier

Voeg een beoordelingsformulier toe, zodat de toets beoordeeld kan worden.

PM Robert

20 Waardering

Feliciteer en de deelnemer en spreek je waardering uit voor deze prestatie.



A close-up photograph of a green leaf with prominent veins, serving as a background for the header.

21 Bijlage 1 stellingen voor blok 4 : 'uit de praktijk'

BEVERS = ROOD

Bevers

Er is een spelencircuit in het zwembad tijdens het Bever-Spetterfestijn. De Bevers zijn verdeeld in groepjes van ± 8 , de leid(st)er heeft het er druk mee om alle Bevers bij elkaar te houden. Helaas is het niet duidelijk voor de Bevers wanneer ze naar welk spelletje toe moeten, waardoor ze niet allemaal meedoen, maar vrolijk zelf gaan spelen. Het is een chaotisch tafereel.

Bevers

Op de Bever-Doe-Dag zijn er allerlei spelletjes te doen. Er is gekozen voor een roulatiesysteem op volgorde van "met de klok mee". Na 15 min. gaat de bel en mogen de Bevers pas doordraaien. Bij veel spelletjes zitten de Bevers niets te doen, omdat het te lang duurt. Je moet nog 1 uur.

Bevers

Tijdens de Regio-speldag blijkt een speltak niet te komen, hierdoor zijn er twee posten niet geregeld. Je hebt nog een uur voordat het begint.

Welpen = GROEN

Welpen

Tijdens de Regio-speldag is het 30 graden. Je locatie is een weiland met alleen een klein beetje schaduw onder een boom.
Het is half 2 en je moet nog 2 uur spelen. De kinderen beginnen te klagen over hoofdpijn! De blokhut, een paar honderd meter verder op is te klein om verder in te spelen.

Welpen

Tijdens het oudstenkampje (een kamp voor de oudste welpen, 9-10 jaar) is er 's avonds een avondpostentocht. Er loopt eigen leiding met de groepjes mee. Er wordt, nadat de kinderen erom vragen, door 1 leid(st)er van de organisatie besloten dat de kinderen best nog een route kunnen lopen, ondanks de afspraak dat het om 23.00 uur afgelopen zou zijn. De overige leiding van de organisatie gaat hierin mee. Gevolg: de kinderen komen pas om 02.00 uur 's nachts in de blokhut aan. De organisator was inmiddels naar huis gegaan. Veel kinderen gaan de volgende dag erg vermoeid

Welpen

Tijdens de Regio-speldag loopt de helft van de leiding niet in scoutfit. Eén leidster loopt zelfs in een bikini als bovenstukje.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

SCOUTS = GEEL

Scouts

In jouw regio worden er in oktober altijd hikes georganiseerd, een 2- daagse looptocht. Elke hike wordt door 1 of meerdere groepen georganiseerd. Eén week van te voren krijg je te horen dat de Jan-Steengroep nog niets heeft gedaan.

Scouts

Tijdens de Regio-Scouts-Wedstrijden krijg je van een post door dat een team Scouts nog steeds niet is gearriveerd. Bij onderzoek blijkt dat ze al meer dan 3 uur geleden op post 4 hadden moeten zijn.

Scouts

Gemengde ploegen willen ook gemengd slapen tijdens de R.S.W.

EXPLORERS = DONKERROOD

Explorers

Tijdens de Regio-activiteit voor Explorers is er duidelijk afgesproken met hen dat er geen drugs wordt gebruikt. Toch betrap je twee Explorers die achter hun tent een jointje roken.

Explorers

Het speltakoverleg loopt niet, er komen bijna geen begeleid(st)ers. Zowel bij het eerste overleg als het tweede overleg waren er maar twee afdelingen vertegenwoordigd. De overige begeleid(st)er hebben niet gereageerd. Toch hebben Explorers in een enquête aangegeven graag een regio-activiteit te willen. Zou het nu niet doorgaan, omdat de begeleid(st)ers niet aanwezig waren?

Explorers

Je bent met 2 organisatoren voor Explorers. Tijdens een Regio-activiteit heb je de afspraak dat er geen Explorers 's avonds tijdens de activiteit bijkomen die zich niet hebben opgegeven. Uiteraard proberen drie jongelui toch binnen te komen. Tot jouw grote verbazing doet je mede-organisator de deur open en nodigt ze van harte uit binnen te komen.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

ALGEMEEN + Roverscouts = ORANJE

Algemeen

Tijdens de spelraad voor leiding en begeleid(st)ers is iedereen altijd erg passief als er wat georganiseerd moet worden. Iedereen houdt zijn mond dicht.

Algemeen

Je wordt gebeld door een leid(st)er. Ze heeft een probleem met de ouders naar aanleiding van een regio-activiteit. Ze vraagt aan jouw hulp bij het probleem oplossen.

Het probleem is dat hun zoon samen met nog een andere, 4 uur doelloos, verdwaald rondliepen op een tocht en naar huis hebben gebeld en zijn opgehaald door moeder.

Roverscouts

Voor de Roverscouts is er geen regionale activiteit, ze komen ook niet zelf met een verzoek bij de organisatoren.

Voorbeelden probleemsituatie

Bijlage 2

(indien niemand iets weet kun je deze eventueel gebruiken)

Chris:

Bij ons in de speltak zit een welp van 9 jaar. Hij komt alleen op de fiets en is altijd 10 minuten te laat. Als je hem daarop aanspreekt dan begint hij te schelden en zeggen dat ik me er niet mee moet bemoeien. Hij intimideert anderen kinderen door ze bijvoorbeeld te zeggen dat als ze naast hem gaan zitten hij ze in elkaar slaat of hij belooft snoep als iemand zijn fiets voor hem aan de kant zet, zodat hij er kan 'parkeren'.

Daarnaast heeft hij altijd snoep bij zich en loopt voortdurend te eten waar de anderen bij zijn. Er wat van zeggen heeft geen zin, hij gaat gewoon naar huis als het hem niet aanstaat. Aangezien wij verantwoordelijk zijn tijdens de opkomst hebben we dat liever niet.

Laatst had hij een enorme dolk bij zich en bedreigde er een jongetje mee. De dolk werd afgepakt en zoals verwacht toog Chris naar huis. Even later belde zijn moeder dat Chris huilend thuis was gekomen en dat het hem speet, hij wilde niet van Scouting af. Zijn moeder kon ons niet van advies dienen die had zelf ook grote problemen met haar zoon.

Voor ons hoeft Chris er niet af, maar moet hij wel veranderen alleen weten we niet hoe we dat moeten bereiken. Hij doet altijd wel goed mee en is fanatiek met knopen, speurtochten en andere scoutingtechnieken.

Marieke:

Ze was net overgevlogen van de Bevers en samen met 4 anderen bij de welpen gekomen. Bij de Bevers waren er geen problemen, behalve dat ze wel eens afdwaalde met haar gedachten.

Na drie maanden bleef Marieke toch erg op de achtergrond en deed ze bijna niet mee. Ze oogde verlegen, maar gaf wel gewoon antwoord in de groep en vroeg zelf ook wel om dingen. Ze was meer afwachtend en viel gewoon niet op. Vaak was ze met haar gedachten ergens anders en als je haar dan riep dan was ze er weer bij. Als we buiten een spel deden gebeurde het vaak dat Marieke ineens ergens anders op het terrein was en naar de vogels zat te kijken. We zijn haar zelfs een keer kwijtgeraakt bij de kinderboerderij tussen het gedruis van de andere kinderen (30 stuks).

Na drie kwart jaar was de situatie nog hetzelfde, Marieke ging haar eigen gangetje en was in de groep erg op de achtergrond. Ze doet wel mee aan spelletjes, maar kort en zeker niet een druk spel in een grote groep.

Haar ouders hebben we wel eens om advies gevraagd, maar volgens hen is ze nu eenmaal zo als persoonlijkheid. Voor ons wordt het wel lastig, doordat ze niet bij de groep blijft en een buitenbeentje wordt naar de anderen toe.

Vervolgens wordt het antwoord naar achter gevouwen en doorgegeven naar de volgende persoon. Die schrijft ook weer een oplossing volgens eigen visie.

Het doorschuiven van de problemen kun je doen tot iedereen is geweest. Of anders naargelang de tijd en aantal personen. Je kunt bijvoorbeeld bij 5 keer doorschuiven stoppen. Dit is wel het minimum aantal voor een goede analyse.

Het probleem gaat terug naar de eigenaar met daarbij de oplossingen. Vervolgens mag iemand zijn probleem voordragen en daarbij de oplossingen geven die de anderen hebben opgeschreven. Bespreek deze na en kijk of er bruikbare oplossingen tussen zitten voor degene, eventueel kun je zelf aanvullingen geven.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

BEVERS = ROOD

Bevers

Er is een spelencircuit in het zwembad tijdens het Bever-Spetterfestijn. De Bevers zijn verdeeld in groepjes van ± 8 , de leid(st)er heeft het er druk mee om alle Bevers bij elkaar te houden. Helaas is het niet duidelijk voor de Bevers wanneer ze naar welk spelletje toe moeten, waardoor ze niet allemaal meedoen, maar vrolijk zelf gaan spelen. Het is een chaotisch tafereel.

Bevers

Op de Bever-Doe-Dag zijn er allerlei spelletjes te doen. Er is gekozen voor een roulatiesysteem op volgorde van "met de klok mee". Na 15 min. gaat de bel en mogen de Bevers pas doordraaien. Bij veel spelletjes zitten de Bevers niets te doen, omdat het te lang duurt. Je moet nog 1 uur.

Bevers

Tijdens de Regio-speldag blijkt een speltak niet te komen, hierdoor zijn er twee posten niet geregeld. Je hebt nog een uur voordat het begint.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

Welpen = GROEN

Welpen

Tijdens de Regio-speldag is het 30 graden. Je locatie is een weiland met alleen een klein beetje schaduw onder een boom.

Het is half 2 en je moet nog 2 uur spelen. De kinderen beginnen te klagen over hoofdpijn! De blokhut, een paar honderd meter verder op is te klein om verder in te spelen.

Welpen

Tijdens het oudstenkampje (een kamp voor de oudste welpen, esta's en kabouters, 9-10 jaar) is er 's avonds een avondpostentocht. Er loopt eigen leiding met de groepjes mee. Er wordt, nadat de kinderen erom vragen, door 1 leid(st)er van de organisatie besloten dat de kinderen best nog een route kunnen lopen, ondanks de afspraak dat het om 23.00 uur afgelopen zou zijn. De overige leiding van de organisatie gaat hierin mee. Gevolg: de kinderen komen pas om 02.00 uur 's nachts in de blokhut aan. De organisator was inmiddels naar huis gegaan. Veel kinderen gaan de volgende dag erg vermoeid naar huis.

Welpen

Tijdens de Regio-speldag loopt de helft van de leiding niet in uniform. Eén leidster loopt zelfs in een bikini als bovenstukje.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

SCOUTS = GEEL

Scouts

In jouw regio worden er in oktober altijd hikes georganiseerd, een 2- daagse looptocht. Elke hike wordt door 1 of meerdere groepen georganiseerd. Eén week van te voren krijg je te horen dat de Jan-Steengroep nog niets heeft gedaan.

Scouts

Tijdens de Regio-Scouts-Wedstrijden krijg je van een post door dat een team Scouts nog steeds niet is gearriveerd. Bij onderzoek blijkt dat ze al meer dan 3 uur geleden op post 4 hadden moeten zijn.

Scouts

Gemengde vendels willen ook gemengd slapen tijdens de R.S.W.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

EXPLORERS = DONKERROOD

Explorers

Tijdens de Regio-activiteit voor Explorers is er duidelijk afgesproken met hen dat er geen drugs wordt gebruikt. Toch betrap je twee Explorers die achter hun tent een jointje roken.

Explorers

Het speltakoverleg loopt niet, er komen bijna geen begeleid(st)ers. Zowel bij het eerste overleg als het tweede overleg waren er maar twee afdelingen vertegenwoordigd. De overige begeleid(st)er hebben niet gereageerd. Toch hebben Explorers in een enquête aangegeven graag een regio-activiteit te willen. Zou het nu niet doorgaan, omdat de begeleid(st)ers niet aanwezig waren?

Explorers

Je bent met 2 organisatoren voor Explorers. Tijdens een Regio-activiteit heb je de afspraak dat er geen Explorers 's avonds tijdens de activiteit bijkomen die zich niet hebben opgegeven. Uiteraard proberen drie jongelui toch binnen te komen. Tot jouw grote verbazing doet je mede-organisator de deur open en nodigt ze van harte uit binnen te komen.

Kaartjes Stellingenspel

Bijlage 1

ALGEMEEN + Roverscouts = ORANJE

Algemeen

Tijdens de spelraad voor leiding en begeleid(st)ers is iedereen altijd erg passief als er wat georganiseerd moet worden. Iedereen houdt zijn mond dicht.

Algemeen

Je wordt gebeld door een leid(st)er. Ze heeft een probleem met de ouders naar aanleiding van een regio-activiteit. Ze vraagt aan jouw hulp bij het probleem oplossen.

Het probleem is dat hun zoon samen met nog een andere, 4 uur doelloos, verdwaald rondliepen op een tocht en naar huis hebben gebeld en zijn opgehaald door moeder.

Roverscouts

Voor de Roverscouts is er geen regionale activiteit, ze komen ook niet zelf met een verzoek bij de organisatoren.

Voorbeelden probleemsituatie

Bijlage 2

(indien niemand iets weet kun je deze eventueel gebruiken)

Chris:

Bij ons in de speltak zit een welp van 9 jaar. Hij komt alleen op de fiets en is altijd 10 minuten te laat. Als je hem daarop aanspreekt dan begint hij te schelden en zeggen dat ik me er niet mee moet bemoeien. Hij intimideert anderen kinderen door ze bijvoorbeeld te zeggen dat als ze naast hem gaan zitten hij ze in elkaar slaat of hij belooft snoep als iemand zijn fiets voor hem aan de kant zet, zodat hij er kan 'parkeren'.

Daarnaast heeft hij altijd snoep bij zich en loopt voortdurend te eten waar de anderen bij zijn. Er wat van zeggen heeft geen zin, hij gaat gewoon naar huis als het hem niet aanstaat. Aangezien wij verantwoordelijk zijn tijdens de opkomst hebben we dat liever niet.

Laatst had hij een enorme dolk bij zich en bedreigde er een jongetje mee. De dolk werd afgepakt en zoals verwacht toog Chris naar huis. Even later belde zijn moeder dat Chris huilend thuis was gekomen en dat het hem speet, hij wilde niet van Scouting af. Zijn moeder kon ons niet van advies dienen die had zelf ook grote problemen met haar zoon.

Voor ons hoeft Chris er niet af, maar moet hij wel veranderen alleen weten we niet hoe we dat moeten bereiken. Hij doet altijd wel goed mee en is fanatiek met knopen, speurtochten en andere scoutingtechnieken.

Marieke:

Ze was net overgevlogen van de Bevers en samen met 4 anderen bij de Esta's gekomen. Bij de Bevers waren er geen problemen, behalve dat ze wel eens afdwaalde met haar gedachten.

Na drie maanden bleef Marieke toch erg op de achtergrond en deed ze bijna niet mee. Ze oogde verlegen, maar gaf wel gewoon antwoord in de groep en vroeg zelf ook wel om dingen. Ze was meer afwachtend en viel gewoon niet op. Vaak was ze met haar gedachten ergens anders en als je haar dan riep dan was ze er weer bij. Als we buiten een spel deden gebeurde het vaak dat Marieke ineens ergens anders op het terrein was en naar de vogels zat te kijken. We zijn haar zelfs een keer kwijtgeraakt bij de kinderboerderij tussen het gedruis van de andere kinderen (30 stuks).

Na drie kwart jaar was de situatie nog hetzelfde, Marieke ging haar eigen gangetje en was in de groep erg op de achtergrond. Ze doet wel mee aan spelletjes, maar kort en zeker niet een druk spel in een grote groep.

Haar ouders hebben we wel eens om advies gevraagd, maar volgens hen is ze nu eenmaal zo als persoonlijkheid. Voor ons wordt het wel lastig, doordat ze niet bij de groep blijft en een buitenbeentje wordt naar de anderen toe.

Vervolgens wordt het antwoord naar achter gevouwen en doorgegeven naar de volgende persoon. Die schrijft ook weer een oplossing volgens eigen visie.

Het doorschuiven van de problemen kun je doen tot iedereen is geweest. Of anders naargelang de tijd en aantal personen. Je kunt bijvoorbeeld bij 5 keer doorschuiven stoppen. Dit is wel het minimum aantal voor een goede analyse.

Het probleem gaat terug naar de eigenaar met daarbij de oplossingen. Vervolgens mag iemand zijn probleem voordragen en daarbij de oplossingen geven die de anderen hebben opgeschreven. Bespreek deze na en kijk of er bruikbare oplossingen tussen zitten voor degene, eventueel kun je zelf aanvullingen geven.