

Methodieken en werkvormen

Modulé 5: Activiteitenwensen en spelideeën -
“Gave activiteiten doen”



Maker: Astrid Strabbing

Functie: Praktijkbegeleider

Datum van productie: september 2016

Module 5 Activiteitenwensen en spelideeën

Leeftijd: Alle leeftijden

Duur: 60 minuten

Groepsgrootte: 5 tot 20 personen

Locatie: Binnen

Korte inhoud:

Deze energieke brainstormsessie brengt jouw ideeën tot leven of zorgt ervoor dat je geïnspireerd raakt door ideeën van je medeleiding. Bedenk stuitergave beveractiviteiten, coole welpenactiviteiten, stoere scoutsactiviteiten of extreem gave exploreractiviteiten!

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.

Draaiboek:

Tijd (Minuten)	Wat doe je	Aandachtspunten	Materiaal
5	Welkom bij Gave Dingen Doen!	Inspiratiesessie voor leiding die in is voor iets nieuws.	Sfeervolle setting creëren met attributen die inspirerend werken.
5	Weet je wat je ook zou kunnen doen?	<i>(zie toelichting)</i>	Uitdelen marker en een stapeltje post-its per deelnemer
10	Pitch jouw idee	Schrijf jouw idee op een post-it en geef aan voor welke speltak en vertel aan de groep wat jouw idee is. De post-its worden verzameld en 1 idee wordt gekozen.	Hoed of iets dergelijks om te husselen.
5	16-8-4-2-1	<i>(zie toelichting)</i>	Staand in de kring
10	Ideeëngenerator 1	2 minuten de tijd om zoveel mogelijk ideeën te spuien, 1 idee per post it. Daarna plak je ze op de flap-over en vertel je aan de groep wat er op staat.	Flap over onderverdeeld in een idee (lampje), vraag (?) of netwerk (telefoon) Stopwatch
5	Wiskey-Mixen	<i>(zie toelichting)</i>	Staand in de kring, eventueel splitsen
10	Ideeëngenerator 2	voortborduren op de 1 ^e brainstormsessie of een tweede idee uit de hoed trekken en die uitwerken in 2 minuten brainstorm	Flap over onderverdeeld in een idee (lampje), vraag (?) of netwerk (telefoon)
10	Resultaat en Afronding	Kort nabespreken Feedback	Flap-over met tips mee naar huis

Toelichting

Welkom bij Gave Dingen Doen!

In deze sessie breng je je idee tot leven. De sfeervolle setting en de afwisselende elementen maakt dat je sneller gaat schakelen en associëren en plezier krijgt in het bedenken van nieuwe, creatieve mogelijkheden. Deze workshop is bedoeld voor leiding die een keer iets anders wil dan een standaard programma uit de kast trekken. Wat zou het gaaf zijn als jouw idee, wat je al zo lang op de plank hebt liggen en waar het maar niet van komt, wordt aangevuld met input van anderen en je naar huis gaat met een met een flap vol met te gekke dingen om te doen.

Weet je wat je ook zou kunnen doen?

Als opgangkomer: teken op een post-it een voorwerp met de letter K (bijvoorbeeld). Ga naar 1 van de deelnemers en zeg: ik heb hier een (kast) en daar kun je mee (bijvoorbeeld: het laadje ervan heel hard dichtslaan!), waarop de andere deelnemer zegt: weet je wat je daar ook mee kunt doen (bijvoorbeeld: alles eruit halen en er zelf in gaan zitten!) en zo kijk je wat de ander heeft getekend en bedenk je wat je ermee zou kunne doen. Zo ga je verder langs de andere deelnemers en kom je tot verrassende ideeën. Dit kun je ook doen met een beweging (werkwoord) met de letter A (afwassen) en weet je wat je daar ook mee zou kunnen doen... afwasestafette!

Pitch jouw idee

Schrijf jouw idee voor een spel, opkomst of kamphema op een post-it. Iedereen vertelt wat zijn of haar idee is en stopt dit in de hoed. Vervolgens wordt 1 idee getrokken, er wordt gevraagd van wie dit idee is, voor welke speltak en deze deelnemer kan dit eventueel nog verder toe te lichten en er kunnen kort vragen gesteld worden door de groep. De keuze is gemaakt en de post-it wordt in het midden van de flap-over geplakt.

16-8-4-2-1

Een losmaker: Deze spelvorm is beweeglijk en wordt in de kring gedaan, eerst 16x de rechterarm in de lucht, hardop tellen tot 16, dan de linkerarm, dan de rechterbeen schoppen en vervolgens het linkerbeen. Dan dit alles herhalen tot 8, tot 4, tot 2 en dan nog 1 keer. Echt hakkuh dus!

Ideeëngenerator 1

Dan gaan we verder. De deelnemers krijgen 2 minuten de tijd om voor zichzelf zoveel mogelijk tips op de post-it te schrijven (1 idee per blaadje) over het uit te werken idee. Sommigen hebben een 'diarree' aan ideeën en anderen zijn niet zo snel, dat geeft niet. Na de twee minuten plakken ze dit op de flap-over en vertellen wat ze bedacht hebben. Het is mogelijkheid om de post-its onder te verdelen in: lampje, vraag of netwerk. Een lampje staat voor een nieuw aanvullend idee, het kan zijn dat het een nieuwe vraag oproep of dat je een informatiebron weet over het onderwerp, bijvoorbeeld een website.

Wiskey Mixen

Om er nog meer energie en plezier in te gooien. Staand in de kring, zeg tegen je rechterbuur Wiskeymixen en die geeft dit door aan zijn buur. Als iedereen is geweest, zeg tegen de linkerbuur Wespenmepster en die geeft dit door. Dan is er een kantelpunt als iemand die aan

de beurt zegt: Waxmasker dan gaat het de andere kant op. Als je moet lachen moet je een rondje lopen om de kring. Gaat om snelheid en hard roepen!

Ideeëngenerator 2

Afhankelijk van de eerste brainstormsessie hoeveel hieruit is gekomen en of de pitcher er wat mee kan, worden de 2 minuten herhaalt, immers een idee genereert een idee. Eventueel pakken we nog een post-it erbij uit de hoed, misschien zijn er post-its die op elkaar lijken.

Resultaat & Afronding

Aan het eind van de Gave Dingen Doen-sessie gaat 1 van de deelnemers met een flap-over naar huis en wordt iedereen bedankt met zijn of haar bijdrage. Gevraagd wordt of dit aan hun verwachtingen voldeed en of ze er binnen hun leidingteam ook iets mee kunnen.