

Methodieken en werkvormen

Modulé 5: Activiteitenwensen en spelideeën -
“Ideeën kiezen”



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 4 maart 2015

Module 5 Activiteitenwensen en spelideeën

Leeftijd: Explorersbegeleiding en coaches/adviseurs roverscouts

Duur: 10 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4 à 6 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Het doel van deze werkvorm is om deelnemers inzicht te geven in hoe je met de speltak samen op de handigste manier een idee kunt kiezen.

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.

Ideeën kiezen

Hoe kun je met de speltak samen op de handigste manier een idee kiezen?

Er is een aantal verschillende manieren om een programma-idee tot een programma te verkiezen.

| Manier | Voordelen | Nadelen |
|--------------------------------------|--|--|
| Hard schreeuwen | Wordt het meeste gebruikt, je hoeft niets voor te bereiden | Niet iedereen komt aan bod |
| Veiling: je kunt bieden op een idee | Iedereen kan inzetten | Kost meer tijd |
| Iedereen mag een idee laten afvallen | Alleen de leukste ideeën blijven over, je hoeft niets te doen wat je niet wilt | De leukste ideeën zijn vaak ook het duurste, een persoon kan een idee laten schrappen wat verder iedereen wel wil doen |
| Leukste idee kiezen | Geeft goed inzicht in wat je echt wilt | Dit zijn vaak ook de duurste ideeën |
| Democratisch kiezen | Iedereen is gelijk | De minderheid krijgt nooit de kans een voor hen leuk programma te krijgen |