

Methodieken en werkvormen

Module 5a – Activiteitenwensen en spelideeën (bevers, welpen, scouts) – “Handleiding voor de trainer”



Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Beschrijving	4
2.1	Brainstormen	4
2.2	Jeugdparticipatie	4
2.3	Leeswijzer	4
3	Achtergrondinformatie	5
3.1	Algemeen.....	5
3.2	Doel en inhoud van deze module	5
3.3	Stap 1. Ideeën verzamelen.....	6
3.3.1	Hoe kom je aan ideeën?	6
3.3.2	Brainstormtechnieken	7
3.3.3	Associatiespelen.....	8
3.4	Stap 2. Keuzes maken	11
3.4.1	Uitgangspunten keuzes	11
3.4.2	Opnieuw brainstormen	12
3.4.3	Woorden vertalen naar programma's.....	12
3.4.4	Het combineren van ideeën.....	12
3.4.5	Spelsoorten.....	12
3.4.6	De spelconstructie	14
3.4.7	Spelkeuze	14
3.5	Activiteitenwensen bij de jeugdleden	15
3.5.1	Waarom programmeren met jeugdleden?	15
3.5.2	Ontplooiing en ontwikkeling van het individu.....	15
3.5.3	Zelfstandigheid	15
3.5.4	De rol van de leiding.....	16
3.5.5	Wensen van jongens en meiden	16
3.5.6	Voorbeelden van werkvormen.....	17
3.5.7	Sociale en emotionele veiligheid	17
4	Kwalificatiekaart	19
5	Werkvormen	20
5.1	Werkvorm 1: Kennismakingsspel	20
5.2	Werkvorm 2: Van associatie tot idee	20
5.3	Werkvorm 3: Van idee tot spel	21
5.4	Werkvorm 4: Van spel tot spel.....	22
5.5	Werkvorm 5 Hoe kan het beter? Activiteitenwensen bij de jeugdleden	22
5.6	Werkvorm 6: De troepraad (scouts)	23
5.7	Werkvorm 7: Het scoreformulier	24
6	Draaiboek	26
7	Toetsing.....	27
7.1	Toetscriteria	27
7.2	Uitleg toetsvorm.....	27
7.3	Antwoordmodel/beoordelingsformulier	27

1 Inleiding

Module 5a: Activiteitenwensen en spelideeën 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 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).

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van deelkwalificatie 5: *Activiteitenwensen en spelideeën* 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 5: *Activiteitenwensen en spelideeën* 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. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. 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

Deze module is slechts één van de manieren om je deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen en spelideeën 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 bijvoorbeeld door een toetsing door de praktijkbegeleider worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor de twee onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen. Deze twee onderdelen van de deelkwalificatie Activiteitenwensen en spelideeën zijn:

- Brainstormen.
- Jeugdparticipatie.

2.1 Brainstormen

In het blok Brainstormen wordt aandacht besteed aan de eerste twee stappen van de programmeercirkel: ideeën verzamelen en uitkiezen. Hoe kom je tot leuke originele ideeën voor het programma?

2.2 Jeugdparticipatie

In het blok Jeugdparticipatie wordt ingezoomd op hoe je de jeugdleden kunt betrekken bij het maken van het programma. Wat vinden zij leuk? Hoe kun je hun inspraak vormgeven?

2.3 Leeswijzer

In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie (hoofdstuk 3) die nodig is voor het geven van deze module. 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 een materiaallijst inclusief 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

In de modules 5, 6 en 11 komen de 7 stappen van de programmeercyclus aan bod. In deze module wordt stilgestaan bij de eerste twee stappen: ideeën verzamelen en een keuze maken. In *Module 6: Programmeren* volgen de stappen 3 tot en met 6 (plannen, uitwerken, uitvoeren en afronden) en in *Module 11: Evalueren*, volgt de laatste stap. Dit kan een reden zijn deze drie modules samen te smeden tot één module, waarbij de gehele programmeercyclus wordt doorlopen.



De twee onderdelen van deze deelkwalificatie zijn Brainstormtechnieken en Jeugdparticipatie. Deze module gaat dus over het opdoen van spelideeën en het betrekken van de jeugdleden bij het samenstellen van het programma en programmeren. In deze module vind je voor de twee onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen.

In deze module lees je de achtergrondinformatie die nodig is voor het geven van deze module. 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 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 staat een methode beschreven om de inhoud van de module te toetsen.

3.2 Doel en inhoud van deze module

Na het doorlopen van *Module 5: Activiteitswensen en spelideeën* kun je stap 1 en 2 van de programmeercyclus toepassen. Daarnaast ben je in staat om jeugdleden op hun eigen niveau inbreng in het programma te laten geven.

Stap 1: Ideeën verzamelen

- De deelnemer kan verschillende manieren noemen om spelideeën op te doen. Hieronder valt het totale scala van ideeënbronnen, dus naast Scoutinghulpmiddelen ook niet-Scoutingsspecifieke bronnen, de media en brainstormtechnieken, zoals mindmap, moderatie en associatie.
- De deelnemer kan de meerwaarde van het gebruik het *Bever-*, *Welpen-*, of *Scoutskompas*, de activiteitenbank, de progressiematrix en andere Scoutingmaterialen bij het verzinnen en uitwerken van programma-ideeën toelichten.
- De deelnemer is in staat de benodigde informatie op te zoeken in de voor de leeftijdsgroep bestemde Scoutinguitgaven, alsmede een aantal andere relevante niet-Scoutinguitgaven.
- De deelnemer kan van ten minste twee spelen naar keuze, één nieuw spelidee uitwerken.

Onder een nieuw spelidee wordt een niet-bestaand spel, dan wel een nieuwe variatie op een bestaand spel verstaan.

- De deelnemer kan meerdere spelsoorten noemen en kiest er daarvan twee voor de uitwerking van twee spelideeën. Er zijn verschillende indelingen naar spelsoort mogelijk, bijvoorbeeld naar omgeving, spelersgedrag, materiaal, etc.

Stap 2: Keuzes maken

- De deelnemer kan benoemen met welke factoren bij de keuze van een spel rekening moet worden gehouden. Onder factoren worden verstaan: spelaanbod (thema, activiteitengebieden, gangbare groepsvormen), de groep (leeftijd, samenstelling, vaardigheid, grootte, spanningsboog, etc.), omgeving en accommodatie, tijd, materialen, eigen mogelijkheden spelleiders.

Jeugdleden kunnen goed participeren in deze eerste twee stappen van de programmeercyclus. In deze module leer je meer over jeugdparticipatie:

- De deelnemer kan concreet aangeven hoe de inbreng van de jeugdleden gestalte kan krijgen bij het programma, en wat de rol van (bege)leiding is. De bevers hebben geen beslissende inbreng in de uitvoering van een programma, maar geven aan of ze het programma leuk vinden of niet. Welpen wordt om ideeën gevraagd en zij werken soms mee met de voorbereiding van het programma. Scouts kunnen op diverse manieren bij alle stappen van de programmeercyclus worden betrokken. Explorers voeren, uitgaande van het principe van zelfbestuur, alle stappen van de programmeercyclus zelf uit.
- De deelnemer kan verschillende methodes hanteren om het jeugdlid te stimuleren nieuwe programma-ideeën te bedenken.
- De deelnemer kan ten minste twee manieren noemen waarop de inbreng van jeugdleden bij het programmeren kan worden verbeterd.

3.3 Stap 1. Ideeën verzamelen

3.3.1 Hoe kom je aan ideeën?

De vraag lijkt zo eenvoudig, maar een antwoord is niet zomaar gegeven. Er zijn veel manieren om aan programma-ideeën te komen én vaak realiseert leiding zich nauwelijks hoe ze dit doen. Het is zinvol deze vraag aan de orde te stellen. Elk spelteam heeft haar eigen werkwijze, en de nieuwe leiding wordt daar snel vertrouwd mee gemaakt.

Op de vraag “Hoe doen jullie het?” zal snel het antwoord volgen “Nou gewoon ...”, zonder te beseffen hoe de dingen daadwerkelijk zijn gelopen. Door te weten hoe je aan ideeën komt, ontdekt de leiding welke strategieën gebruikt kunnen worden. Hoe hier in het team én de groep mee wordt omgegaan. Het is waardevol om met een aantal nieuwe manieren kennis te maken.

Een aantal voorbeelden om op ideeën te komen:

- iets dat je zelf al eens hebt gedaan.
- iets waarover je hebt gehoord van vrienden, kennissen, tijdens trainingen van de regio, op school, op je werk, van radio, tv of internet.
- iets dat je zelf graag zou willen doen: je droomt er bijvoorbeeld al jaren van om nu een berg te beklimmen.
- Met elkaar gekke fantasieën en ideeën spuien, waarvan uiteindelijk een fractie overblijft, bijvoorbeeld een 'moordweekend'.

- Via materiaal dat bij de groep voorhanden is: in de kast vind je bijvoorbeeld een oud emailleersetje. Je kunt verschillende materialen met elkaar combineren of je kunt alle verschillende speelmogelijkheden zoeken van één soort materiaal.
- Naar je eigen lijf kijken: wat kun je allemaal doen met die lichaamsdelen?
- Naar de omgeving kijken: een spannend bos, een ruim speelveld, een stadsplein.
- Je leest iets in een boek, tijdschrift of iets dergelijks. Lekker rondkijken bij de bibliotheek kan je op veel ideeën brengen.
- Zelf iets te gaan doen wat je nog nooit hebt gedaan, bijvoorbeeld een improvisatievoorstelling in een klein theater bezoeken. Het brengt je wellicht op allerlei ideeën.
- Excursies organiseren voor de speltak: bezoek de bakker, de brandweer, een beeldhouwer of een computerdeskundige. Je komt wellicht samen met de jeugdleden op leuke ideeën.
- Kijk goed en luister goed. Door de actualiteit kun je enorm geïnspireerd worden. Pak een krant en verzin zoveel mogelijk dingen naar aanleiding van zowel de inhoud als de vorm en vormgeving van het blad.
- Kijk en luister goed naar de jeugdleden. Als je ze serieus neemt, dragen ze heel veel ideeën aan.
- Je kunt de jeugdleden ook uitlokken om ideeën te geven.
- In logboeken kijken naar succesnummers of een klassieker uit de oude doos te halen.

Je kunt ook gebruikmaken van verschillende hulpmiddelen:

- Scouting: *Beverkompas*, *Bevergids*, *Welpenkompas*, *Junglegids*, *De Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli*, *Scoutskompas*, *Scoutsgids*, progressiematrix, regio spelen, oude logboeken, Scoutingverhalenboeken, *Scouts Info*, de website, de activiteitenbank. etc.
- Internet: spelbanken in het algemeen of spelbanken van andere jeugdverenigingen (bijvoorbeeld Scouts en Gidsen Vlaanderen, Jong Nederland of de Vlaamse Chiro).
- Spelenboeken, activiteitenboeken, verhalenbundels, handenarbeidboeken, etc. Ga naar de bibliotheek.
- Tijdschriften, kranten en weekbladen. Denk ook aan tijdschriften die speciaal worden gemaakt voor kinderen en jongeren.
- Tv-programma's: *Jeugdjournaal*, *Klokhuis*, kinderprogramma's, actualiteitenrubrieken, talkshows.
- Radio: muziek, items.

Tip voor de trainer: het is belangrijk om tijdens de training met het gebruik van minder voor de hand liggende bronnen te oefenen.

3.3.2 Brainstormtechnieken

Er zijn allerlei associatiespelen en brainstormtechnieken. Spelletjes en technieken die je op een leuke manier dwingen net even anders te kijken en te denken dan je gewend bent. Creatief denken levert vaak leuke ideeën op.

Natuurlijk kun je gewoon beginnen met een leeg blad papier en er lekker op los brainstormen. Dit heeft als voordeel dat je tot nieuwe en originele programma's komt en niet terugvalt op wat al eerder is gedaan. In deze paragraaf wordt een aantal uitgangspunten om te brainstormen op een rij gezet.

In the mood!

Je zit alleen thuis of met je groepje te zuchten boven het blanco blad. De ideeën willen maar niet komen. Was je maar wat creatiever... Maar met creativiteit heeft het vaak niets te maken.

Meestal breng je jezelf in nesten. Je wilt te snel te concreet spelletjes bedenken of je breekt je eigen ideeën of die van anderen af. Zo creëer je zelf een sfeer waarin creativiteit geen kans krijgt. Maar hoe krijg je dan wel de juiste stemming? Om creatief te denken, moet je ontspannen zijn. Aan het einde van een opkomst ben je meestal 'moe' en 'op'. Activiteiten verzinnen wordt dan een echte opgave. Niet zo ideaal dus.

Neem de tijd

Als je te snel te concreet wilt zijn, zet je jezelf vast. Neem een omweggetje door gewoon wat te brainstormen ('associëren', zie paragraaf 3.3.3), door wat te kletsen en gezellig te doen. Zoek ook veel verschillende mogelijkheden. Je moet het denken als het ware 'open stellen'. Stel vragen als: wat kunnen we doen, waar doet dit thema ons aan denken, welk materiaal kunnen we gebruiken? Het lijkt tijdverlies, maar dat is het niet. Je gaat er sneller en meer ontspannen van denken, in plaats van minutenlang te zitten piekeren over een opdracht. Je krijgt op deze manier veel meer ideeën waar je later uit kunt kiezen.

Gek doen doet geen pijn

Durf hardop te fantaseren, durf er zomaar iets uit te flappen, durf gekke dingen te denken, etc. Soms wil je alleen maar iets zeggen als het écht goed is, maar zo houd je heel wat geniale invallen tegen. Ook al zeg je iets stoms, jouw idee kan iemand anders op een zeer goed idee brengen. Durf ook eens een routine te doorbreken! Wat als de schat eens niet wordt gevonden en de prinses liever ontvoerd blijft?

JA, dat doen we!

Als je ideeën verzamelt, spreek dan af dat je elkaars ideeën niet bekritiseert. Stel je oordeel uit, ook non-verbaal. Maak iemands ideeën nooit belachelijk. Uit onderzoek blijkt dat wanneer een ieder individueel ideeën opschrijft en deze daarna plenair besproken worden, dit meer oplevert dan wanneer een ieder zijn ideeën plenair naar voren brengt. Begin dus met voor jezelf ideeën op te schrijven. Vervolgens worden alle ideeën centraal verzameld. Pas als alle ideeën opgeschreven zijn, kun je kritiek geven en de beste ideeën kiezen.

Mensen die hun eigen ideeën té fantastisch vinden, kunnen de sfeer verpesten als ze teveel aan het woord komen. Probeer eens om je eigen ideeën aan de kant te zetten, goed te luisteren naar de anderen en ideeën te zoeken die verder bouwen op wat iemand anders zegt. In een fijne groep waar mensen open staan voor elkaars mening krijg je veel meer creatieve ideeën.

Wat je erin stopt, komt er ook uit

Hoe meer ervaring je hebt, hoe meer je weet over een bepaald thema, hoe meer mogelijkheden je zult zien. Misschien moet je af en toe iets opzoeken over een thema. Een strip lezen of googelen? Verzamel veel inspiratie. Je kunt van je leidinglokaal een 'inspirerende' plaats maken met foto's, prenten, materiaal, boeken, voorbeelden, etc.

3.3.3 Associatiespelen

Er zijn allerlei spelletjes en werkvormen om op ideeën te komen. Activiteiten die zowel in het team als met de jeugdleden kunnen worden gebruikt om samen het programma op te stellen!

Associatiespelen zijn werkvormen waarmee je allerlei ideeën op een rijtje krijgt. De ideeën kunnen complete programmasuggesties zijn, maar ook losse kreten, woorden, en gekke, onmogelijke invallen. Het is belangrijk om bij het associëren niets weg te gooien (of in te slikken). Schrijf alles op wat je te binnen schiet. Juist die invallen zijn vaak de sleutels om een prachtige combinatie te maken!

Associatiespelen worden ondernomen in kleine subgroepjes (drie tot vijf personen is ideaal). De ideeën worden in de volgende fase wat verder gegroepeerd en vervolgens gebruikt voor het opstellen van het programma. Een aantal associatiespelen wordt hieronder besproken.

Spinassociatie

Schrijf een woord op een groot vel. Iedereen schrijft hieromheen woorden die bij hen opkomen. Op deze manier komen er allerlei woorden op het vel te staan. Door woorden te combineren, kun je dikwijls allerlei activiteiten opschrijven. Gebruik alleen zelfstandige naamwoorden, dan vermijd je de valkuil van direct concrete programma's opschrijven.

Mindmap

Een mindmap is een grafisch schema (of een informatieboom), dat vertrekt van een centraal onderwerp en daaraan bijzaken en verwante concepten koppelt. Een mindmap zou bij het studeren helpen details van hoofdzaken te onderscheiden en informatie logisch te ordenen in het geheugen. Concreet noteer je bij een mindmap het centrale onderwerp in het midden en worden daar omheen verbindingen toegevoegd. Door op een consequente manier de structuur aan te geven, zou het geheugen na het bestuderen van de mindmap achteraf de betreffende informatie gemakkelijker moeten kunnen reproduceren. Deze methode zou ook gebruikt kunnen worden om meer gemotiveerd aan het ideeën verzamelen te beginnen, doordat je de benodigde informatie op voorhand op een effectieve manier zou opslaan in je geheugen.

Letterprikken

Prik een letter uit de krant en schrijf zoveel mogelijk zelfstandige naamwoorden op die met dezelfde letter beginnen.

Domino

Elke speler krijgt vijf blanco domino-kaartjes. Op elk kaartje wordt een willekeurig woord geschreven. Daarna worden de kaarten geschud en weer uitgedeeld. Iedereen schrijft nu ook in het tweede vak zomaar een woord. Weer worden de kaarten geschud en verdeeld. Nu wordt echter het dominospel gespeeld, waarbij je telkens moet motiveren waarom je een bepaald woord aanlegt.

Balgooien

Gooi een bal over in de kring, kies steeds een ander (dus ga niet het rijtje af). Terwijl je de bal weggooit, moet je een woord noemen. Als je de bal vangt, herhaal je het woord waarmee de bal werd aangegooid, en gooi je hem met een ander woord weer door. Eén speler noteert de genoemde woorden.

Foto's

Iedereen knipt een foto uit een tijdschrift en plakt deze op een vel A4. De vellen gaan rouleren onder de groepsleden. Iedereen schrijft op elk vel de eerste woorden die hem of haar te binnen schieten. Hierbij mag je je ook laten beïnvloeden door de woorden die er al staan.

Waaier

Begin met twee associaties bij een woord. Bij deze nieuwe woorden bedenk je weer twee nieuwe woorden, etc.

Voorwerpen

Iedereen krijgt een voorwerp en verzint hiervoor verschillende andere toepassingen. Deze opdracht kun je wat sturen door een situatie aan te geven, bijvoorbeeld: waarvoor zou een olifant het voorwerp kunnen gebruiken? Het voorwerp is gevonden in de reuzenflat, wat zouden ze er daar mee moeten?

Een minuut

Noem met de stopwatch erbij in één minuut zoveel mogelijk woorden rond een gegeven woord. Houd een wedstrijdje. Ondertussen wordt dit opgenomen of schrijven groepsleden de woorden op.

Woorden breien

Geef een startwoord, de volgende speler noemt vervolgens een woord dat begint met de laatste letter van het eerste woord, zodat een hele reeks ontstaat.

Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden:

- De woorden moeten steeds geassocieerd worden met het startwoord.
- De woorden moeten geassocieerd worden met het voorgaande woord.
- Van twee woorden naar één woord, bijvoorbeeld: bloem en water doen me denken aan cake of waterlelie.

Deze werkvorm kan natuurlijk ook op papier worden uitgevoerd. Bijvoorbeeld Baloe: eten, natuur, roetsjen, nadoen, neus, snuffel, leuk.

Woordenspelen

Vanuit de letters van het startwoord allerlei woorden noemen die met dezelfde letters beginnen. Om de beurt een woord zeggen met de volgende letter van het alfabet (dominomethode), bijvoorbeeld: huis – snorkel – leeuw.

Pim-pam-pet

Een soort alfabet-methode. Draai aan het Pim-pam-pet-wiel, en verzin met de letter die voorkomt een spel(idee), activiteit, woord, etc. Later kun je de lijst uitwerken naar concrete programmasuggesties.

Stille wand

Hang een vel papier op, er staat één startwoord in het midden. Vervolgens schrijft iedereen zijn invallen op papier zonder dat hierbij gesproken wordt. Natuurlijk mag je wel op elkaars woorden reageren, maar dan alleen op papier.

Variatie: schrijf geen startwoord op, maar laat bepaalde muziek horen en laat de mensen daarop reageren. Kies spannende muziekfragmenten. Het is leuk om een aantal verschillende muzieksoorten te laten horen, gebruik steeds een ander vel papier.

Rondschrijfmethode

Iemand begint met het omschrijven van een woord, de volgende associeert hierop door en vouwt het eerste woord weg. Het briefje wordt op deze wijze steeds doorgegeven. Tot slot vouw je het vel open.

Lijnenspel

Ga in kleine groepjes rond een flap zitten. Iedereen krijgt een alcoholstift. Om de beurt trekt iedereen willekeurig een streep of een krul en je probeert iedere keer iets anders te doen. Ga zo door tot heel je blad vol staat met lijnen. Probeer dan voorwerpen, mensen, gebouwen, etc. te herkennen in het lijnenspel. Brainstorm verder op basis van dat lijnenspel.

Veronderstellingen doorbreken

Kies nu één of meerdere woorden uit die je wel leuk vindt om iets mee te doen. Schrijf alle vanzelfsprekendheden op en stel jezelf de vraag: wat als dat ene woord er niet zou zijn? Je kunt hierbij denken aan woorden als subtropisch eiland (warm, cocktails, water, strand, palmbomen). Dit leidt misschien tot de activiteit: wat doen mensen met slecht weer op een subtropisch eiland (douchen, naar het casino gaan, was binnen halen, cocktails drinken aan de bar, paraplu's verkopen, naar dia's kijken, naar de film gaan, museum bezoeken, kaartjes schrijven, etc.). Misschien brengt het je inspiratie voor een regenachtige dag.

Verwijderen

Iedereen doet zijn of haar ogen dicht tijdens dit gedeelte.

Situatie: Iedereen neemt een concreet idee in gedachten.

Toevoegen: Dan moeten ze 'iets' toevoegen aan deze situatie.

Aanpassen: Dan moeten ze 'iets' aanpassen aan de gevormde situatie.

Maximaliseren: Dan moeten ze 'iets' maximaliseren in de gevormde situatie.

Minimaliseren: Dan moeten ze 'iets' minimaliseren in de gevormde situatie.

Elimineren: Dan moeten ze 'iets' elimineren in de gevormde situatie.

Omkeren: Dan moeten ze 'iets' omkeren in de gevormde situatie.

Bijvoorbeeld: je groep tieners is een groep wereldreizigers, in een tropisch land worden ze gebeten door een mysterieus insect, ze moeten dringend naar huis, maar daarvoor moeten ze langs een aantal douaneposten.

Toevoegen: Ze moeten een zwaar zieke vervoeren met een draagberrie.

Aanpassen: Het zijn archeologen à la Indiana Jones.

Maximaliseren: We spelen dat het zeer warm is, het wordt een regenwoud.

Minimaliseren: Ze spelen in kleine groepjes, los van elkaar (iets droppingachtigs).

Elimineren: De douaneposten gaan eruit.

Omkeren: Ze moeten naar een tempel om zich te laten bijten door een mysterieus insect om zo het eeuwige leven te krijgen.

Geforceerd verband

Som enkele dieren op, kies een dier, benoem twaalf kenmerken van het dier en bedenk een nieuw spel vanuit die kenmerken.

Bijvoorbeeld: bij papegaai denk je aan: kooi, snavel, pluimen, nootjes, kuif, spreken, vloeken, zaad, mest, piraat, luid, amazone.

Daaruit bedenk je het volgende spel: de jeugdleden spelen groepjes indianen en Spanjaarden die de tempel als eerste willen bereiken, als de Spanjaarden een indiaan kunnen vangen, komt die in een kooi terecht.

Improvisatieoefening

De groep wordt verdeeld in kleinere groepjes van maximaal vijf personen. Zorg voor een schoenendoos met daarin een groot aantal kleine voorwerpen: een autootje, een pen, een bril, een veer, een munt, een elastiek, een zakdoek, etc. Iedereen krijgt een willekeurig voorwerp uitgereikt.

Opdracht: vertel iets over jezelf (waarheid) met het voorwerp als uitgangspunt. Vervolgopdracht: vertel iets over jezelf (verzonnen) met het voorwerp als uitgangspunt. Vat alle verhalen samen in een paar woorden. Kijk of er inspiratie inziet voor één of meerdere activiteiten.

3.4 Stap 2. Keuzes maken

3.4.1 Uitgangspunten keuzes

Een heel blad met woorden is natuurlijk nog geen uitgewerkte activiteit. Je hebt een concreet idee nodig. Hoe ga je verder? In deze paragraaf maken we de stap van een losse kreet naar een programma-idee. De vervolgstap, het programma voor de hele opkomst opstellen, wordt verder uitgewerkt in *Module 6: Programmeren*.

Wanneer je uit ideeën een programma gaat kiezen, houd dan rekening met de progressie van je jeugdleden en zorg voor een afwisselend programma. Ook is het belangrijk dat het programma aansluit bij de wensen en interesses van je jeugdleden. Scouting staat immers voor uitdaging, voor de jeugdleden maar ook voor jou als leidinggevende! Wanneer hier geen rekening mee wordt gehouden,

valt de uitdaging weg en is er voor jeugdleden geen reden om te blijven. Daarnaast blijft in het achterhoofd de vraag Is dit nog wel Scouting?

In de praktijk betekent progressie dat de jeugdleden steeds meer zelfstandigheid krijgen, niet alleen bij de overgang van de ene naar de andere speltak, maar ook binnen een speltak. Voor leiding betekent dit steeds een stapje terug doen.

Hoe kan daar in het programma rekening mee worden gehouden?

- Combineren van programma's.
- Werken met thema's.
- Werken met de activiteitengebieden.
- Gebruik maken van de progressiematrix.
- Werken met insignes.
- Werken met subgroepen/zelfbestuur

3.4.2 *Opnieuw brainstormen*

Je hebt nog geen concreet idee en je weet niet welke soort activiteit je zult uitwerken. Dan loont het de moeite om er niet meteen aan te beginnen, maar eerst opnieuw te brainstormen rond dat concrete idee. Het is belangrijk om in deze fase weer 'vrij' te denken. Anders word je te snel te concreet en laat je veel leuke speelkansen liggen. Geen paniek, de tijd die je nu 'verliest' win je later terug, omdat de verdere uitwerking vlotter verloopt.

3.4.3 *Woorden vertalen naar programma's*

Je hebt nu een blad met allemaal woorden erop. Het ene woord is al bruikbaar dan het andere. Probeer nu zinnen te maken met 'spelen' of met 'doen'. Probeer de woorden te vertalen naar concrete speelactiviteiten. Dingen die je echt ziet gebeuren, hoe concreter hoe beter.

3.4.4 *Het combineren van ideeën*

Eén van de belangrijkste manieren om op nieuwe ideeën te komen, is door verschillende elementen met elkaar te verbinden. Door een verband te zoeken tussen twee dingen die ogenschijnlijk niets met elkaar te maken hebben, ontstaat er iets nieuws.

Enige vaardigheid in dit combineren moet je als leiding wel hebben, zowel voor het bedenken van thema's en het ontwerpen van nieuwe spelen, als voor het verzinnen van activiteiten en het samenstellen van complete kampprogramma's.

In de meeste spelletjes en activiteiten kun je de volgende 'spelelementen' terugvinden:

- Terrein.
- Materiaal.
- Groepsindeling.
- Spelregels of spelafspraken: doel van het spel, wat moet je doen om dat doel te bereiken, welke beperkingen heb je, hoe moet je voortbewegen?

Door aan één of meerdere spelelementen te sleutelen, krijg je een nieuw spelletje of een nieuwe activiteit. Je kunt elementen vervangen, veranderen of weglaten.

3.4.5 *Spelsoorten*

Om meer grip te krijgen op de verschillende manieren waarop jeugdleden spelen, is het handig een aantal spelsoorten te onderscheiden. Hierbij stuit je direct op een moeilijkheid: niet elke speltak

hanteert dezelfde indeling. Dat is overigens niet verwonderlijk. Ook in de vakliteratuur heeft men nog nooit een sluitende indeling gevonden.

Zo kunnen de spelsoorten verdeeld worden naar:

- De omgeving waar het spel plaatsvindt: bos-, binnen-, nacht- of waterspelen.
- Het materiaal dat gebruikt wordt: touw-, bal- of kompasspelen.
- De activiteiten die in het spel centraal staan: tik-, ren- of verstopspelen.
- De aard van het spel: wedstrijd- of non-competitieve samenwerkingsspelen.
- Een functie die geoefend wordt: concentratie-, fantasie- of taalspelen.
- De groepsgrootte: individueel, groeps- of twee partijenspelen.
- De psychologische betekenis van de spelen: puzzel-, strategische, geluks- of esthetische spelen.
- Het speltype: functionele, constructieve, fantasie-, regel-, bewegings- of samenspelen.
- Op dit laatste, het speltype, wordt hieronder nog wat dieper ingegaan.

Functioneel spel

Kinderen kunnen op verschillende manieren spelen. Het ene speltype zal eerder plaatsvinden dan het andere. Elk type spel heeft een stimulerende werking op de ontwikkeling van kinderen. Tijdens een functioneel spel leert het kind met voorwerpen te spelen, zoals het bedoeld is: Een autootje is nog geen 'ruimteschip' en een boodschappenmandje is nog geen 'hut' of kooi voor de pluche beer.

Constructief spel

Onder constructief spel wordt spel verstaan waarbij er iets wordt gebouwd of waarbij een voorwerp wordt gemaakt. Onder constructief speelgoed vallen dingen als blokken, duplo, puzzels en klei. De nadruk ligt op het zelf maken van voorwerpen met dit speelmateriaal. Hiermee wordt de fijne motoriek van een kind getraind. Rond het vierde jaar komt een kind in deze fase. Naarmate kinderen ouder worden, moeten de gebruikte voorwerpen steeds realistischer zijn.

Fantasiespel

Fantasiespel zie je terug vanaf een jaar of drie, vier. Kinderen gaan dingen die ze meegemaakt hebben imiteren. Ze gaan 'doen alsof' en herbeleven op deze manier levenservaringen. Als kinderen zelf mogen kiezen, kiezen ze vaak een actieve of regisseursrol (bijvoorbeeld leraar, dokter, vader of moeder) in plaats van hun dagelijkse afhankelijke rol. Dat laat zien dat dit speltype ook een belangrijke rol speelt in het ontwikkelen en oefenen van de machtsrollen in de maatschappij.

Regelspel

Bij een regelspel valt te denken aan eenvoudige gezelschapsspelen, groepsspelen en wedstrijdspelen. Bij het spel moeten de kinderen zich houden aan de spelregels. Vanaf vier jaar zijn kinderen in staat hun eigen regels te bedenken. Welpen kunnen al omgaan met eenvoudige regels. Al letten ze er vooral op of de ander zich eraan houdt. Zelf vinden ze het nog moeilijk om zich aan de regels te houden. Scouts ontwikkelen ook het cognitieve vermogen om strategisch met regels om te gaan. Scouts experimenteren graag met de regels om op die manier tot een uitdagend nieuw spel te komen. Voor explorers zijn regels belangrijk voor het onderlinge vertrouwen en de veiligheid in de groep. Dit is ook de leeftijd waarop het jeugdlid zich verzet tegen opgelegde regels.

Bewegingsspel

Bij een bewegingsspel gaat het om de motoriek. Bewegen is voor welpen erg belangrijk. Bij jongens uit zich dat in regelmatig dollen en stoeien. Meisjes spelen vaak met een springtouw, schommel en elastiek. Ren- en tikspelen zijn erg populair. Een bewegingsspel is vaak erg luidruchtig en wordt door volwassenen vaak als hinderlijk ervaren. Naarmate de kinderen ouder worden, wordt het bewegen

meer gecoördineerd. Is het vangen van de bal nog moeilijk bij welpen, voor explorers is het totaal geen probleem. Dit leidt tot verschillende balspelvormen.

Samenspel

Bij samenspel zijn twee typen te herkennen:

1. Parallel spel: dit zie je nog veel bij de bevers. Onder parallel spel wordt verstaan: het spel van kinderen naast elkaar, maar zonder interactie. Als bevers spelen op het plein, zijn ze allemaal met hun eigen spel bezig. Ze pakken speelgoed (de bal) van elkaar af en gaan er hun eigen spel mee doen.
2. Coöperatief spel: gedurende de kleuterjaren gaat het parallel spel over in coöperatief spel, waarbij kinderen een gezamenlijk doel voor ogen hebben bij het spelen. Ze gaan nu ook regels opstellen en afspraken maken bij het spel.

Tip voor de trainer: sluit tijdens de training aan bij de spelsoorten die genoemd worden in de toelichting van het betreffende spelprogramma. De deelnemers moeten deze spelsoorten kunnen onderscheiden en onderling combinaties kunnen maken, zodat zij zelfstandig nieuwe spelideeën kunnen ontwikkelen.

3.4.6 De spelconstructie

Elk spel is opgebouwd uit een aantal elementen. Bijvoorbeeld: speelveld, materiaal, groepsgrootte, speldoel (scoren, tikken, vinden, etc.). Als je deze elementen apart bekijkt, ben je bezig de spelconstructie te analyseren. Je komt te weten hoe het spel in elkaar zit. En als je dat weet, is het een koud kunstje om zelf een nieuw spel te maken. Je kunt het speelveld of het materiaal aanpassen (een bos in plaats van een grasveld of een skippybal in plaats van een voetbal). Door deze elementen te variëren, kun je een spel gemakkelijk aanpassen.

3.4.7 Spelkeuze

Dit onderdeel komt uitvoerig aan bod in *Module 1: Spelvisie en spelaanbod*. Samenvattend een overzicht van zaken waar leiding bij de spelkeuze rekening mee moet houden:

- Het spelprogramma:
 - Past het spel in het thema?
 - Kan het zo worden veranderd, dat het in het thema past?
 - In welk activiteitsgebied past het spel; is daar veel of weinig aandacht aan besteed?
 - Wat zijn de gangbare groepsvormen (past het in het systeem van nesten en ploegen)?
- De groep:
 - Samenstelling: leeftijd, niveau, sekse, drukke of stille kinderen.
 - Vaardigheid: lichamenlijk, sociaal, kennisniveau, emotioneel.
 - Grootte: aantal jeugdleden, indeling van subgroepen, aantal leiding.
 - Spanningsboog: hoe lang kunnen de jeugdleden interesse voor het spel opbrengen?
- Omgeving, accommodatie:
 - Grootte.
 - Soort vloer.
 - Aanwezige obstakels
 - (On)veiligheid.
 - Overlast voor de omgeving.
- Tijd:
 - Speeltijd.
 - Tijd van het jaar.

- Tijdstip van de dag.
- Materialen:
 - Wat is nodig?
 - Wat is aanwezig?
 - Wat kan of moet worden aangeschaft?
- Eigen mogelijkheden leiding:
 - Enthousiasme.
 - Voorkeur.
 - Ervaring.
 - Durf.
 - Samenwerking met anderen.
 - Sfeer.

3.5 Activiteitenwensen bij de jeugdleden

3.5.1 Waarom programmeren met jeugdleden?

Programmeren met jeugdleden hoort echt bij Scouting, ongeacht de leeftijdsgroep. Van bever tot roverscout; de jeugdleden worden direct bij het programma en het programmeren betrokken. In de spelvisie van Scouting Nederland vind je de basiselementen hiervoor terug. In *Module 1: Spelvisie en spelaanbod* wordt uitvoerig beschreven waarom dit bij Scouting zo wordt gedaan (zie paragraaf 3.5 van de module en de informatie bij elke speltak).

3.5.2 Ontplooiing en ontwikkeling van het individu

De vorming van de persoonlijkheid is een doel van Scouting. Er worden allerlei activiteiten aangeboden waardoor kinderen en jongeren zichzelf en de wereld om hen heen leren kennen. Bij deze activiteiten wordt uitgegaan van de beleving van de kinderen, datgene wat hen bezighoudt, is het vertrekpunt om samen actief te zijn.

3.5.3 Zelfstandigheid

In de omgang met de kinderen staat de zelfstandigheid centraal, zodat ze op eigen benen staan en zichzelf als vrije mensen kunnen ontwikkelen. Er wordt daarom gekozen voor een wijze van leidinggeven die zich kenmerkt door afnemende leiding. Er wordt daarbij nauw met de kinderen samengewerkt om in te spelen op wat hen bezighoudt, om hen de verantwoordelijkheden te geven die ze aankunnen en om hen te assisteren op eigen kracht het programma vorm te geven. Per spelprogramma is de uitwerking hiervan verschillend, in overeenstemming met de speltak.

Bevers

Bij de bevers betekent dit dat de leiding het programma vooraf vaststelt, maar dat bij de uitvoering ingespeeld wordt op de ideeën en de stemming van de bevers. Zij krijgen alle ruimte om datgene te doen wat voor hen op dat moment actueel is. Een vorm van vrij spelen. Dit kan betekenen dat de uitvoering van het programma per bever geheel verschillend is. Een spannende zaak!

Welpen

De welpen worden actief bij het programmeren betrokken. Door bepaalde spelletjes wordt geïnventariseerd welke activiteiten de kinderen willen ondernemen. Of een groepje kinderen werkt zelf mee in de voorbereiding van een programmaonderdeel. Ze vinden het op die leeftijd vaak leuk om iets voor de anderen te verzinnen en uit te voeren.

Scouts

De scouts worden op verschillende manieren bij het programmeren betrokken. Zowel in ideeën spuien, als in voorbereiding en uitvoering.

Hierbij kun je denken aan:

- Spelvormen om op ideeën te komen.
- Uitvoeren van programmaonderdelen.
- Ploegraad: samen met de ploeg overleggen wat leuke activiteiten zijn om met de ploeg of de hele troep te doen.
- Troepraad: een programmaoverleg waarbij elke subgroep vertegenwoordigd is.

Explorers en roverscouts

De explorers en roverscouts maken hun eigen programma met de hele afdeling of stam; ze doorlopen alle stappen van de programmeercyclus zelfstandig. De begeleiding, coaches of adviseur zijn aanwezig om de jongeren hierbij te ondersteunen. Soms loopt het programmeren als een trein en dan kan het opeens bergafwaarts gaan. Dan is het handig om op de begeleiding, coaches of adviseur terug te vallen die het geheel weer in gang kunnen zetten.

3.5.4 De rol van de leiding

Inbreng geven aan de jeugdleden bij het programma maken is een goede zaak, maar het is eenvoudiger gezegd dan gedaan. De houding van de leiding is daarbij bepalend. Hoe voelt de leiding zich? Voelt iemand zich zeker? Staat leiding open voor wat de kinderen en jongeren willen of heeft iemand zelf allerlei ideeën die hij of zij met de leiding zelf graag uitvoert? Er komt nogal wat bij kijken om het programma zo te maken dat je als leiding daadwerkelijk inspeelt op de jeugdleden.

Organiseer bijvoorbeeld eerst een thema-introductie met toneel en dan een fantasiespel. Vervolgens ga je met de ideeën die je hierbij opdoet grote tekeningen maken. Dit welpenprogramma is goed voorbereid, dat geeft zekerheid. De leiding weet van tevoren wat er gepland is en de spullen staan klaar. Tijdens de opkomst krijgen de kinderen het zo te pakken, dat ze met de verf niet alleen tekeningen maken, maar ook de dozen beschilderen, die ergens in de hoek staan. De dozen worden maskers, en ja, met maskers ga je natuurlijk spelen!

Dat vergt improvisatievermogen van jou als leidinggevende. Je moet afstappen van het geplande programma en je laten meevoeren met de ideeënstroom van de kinderen op weg naar een onbekende toekomst. En dat terwijl je toch verantwoordelijk bent voor de gang van zaken. Dat vraagt souplesse, flexibiliteit, zekerheid en vertrouwen in jezelf, de andere leiding en de kinderen. Maar dat vraagt ook zin in avontuur!

3.5.5 Wensen van jongens en meiden

In een recent onderzoek¹ onder welpen is duidelijk geworden dat jongens en meiden heel andere dingen leuk vinden bij Scouting. Jongens kiezen zelf voor de activiteitengebieden Uitdagende Scoutingtechnieken (71%), Buitenleven (51%) en Sport & Spel (36%). Voor meiden is Uitdagende Scoutingtechnieken ook favoriet, maar veel minder uitgesproken (44%), gevolgd door Expressie (38%) en Sport & Spel (36%). Meisjes zijn verder veel minder uitgesproken en de overige activiteitengebieden krijgen scores allemaal zo rond de 10%. Jongens zijn veel meer uitgesproken.

Op de vraag wat kinderen het minst leuk vinden, scoort bij jongens Expressie het hoogst (49%), gevolgd door Internationaal (24%), Sport & Spel (15%) en Veilig & Gezond (15%). Meisjes vinden

¹ *Wat willen welpen?* – Diana Regter (2014). Afstudeeronderzoek HBO Pedagogiek Hogeschool Rotterdam.

Internationaal het minst leuk (25%) gevolgd door Veilig & Gezond (16%) en Uitdagende Scoutingtechnieken (14%).

Wil dit nu zeggen dat je met jongens maar geen aandacht moet geven aan Expressie? Nee, natuurlijk niet! Het geeft wel aan dat je als leiding het programma aan moet passen aan jouw jeugdleden. Een schilderij maken door sponzen met verf naar een groot laken te gooien om een vlag te maken, werd door jongens erg enthousiast gedaan. Ook waren scouts heel actief bezig met het maken van papier-maché Angry Birds, wetende dat ze die later met een katapult zouden gaan laten vliegen. Variatie is het kernwoord: zorg dat je veel verschillende activiteiten doet. De acht activiteitengebieden, de progressiematrix en de activiteitenbank kunnen je daarbij helpen.

3.5.6 Voorbeelden van werkvormen

Voor bevers:

- Ga eens in een kring zitten en vraag de bevers wat het leukste is dat ze op Scouting hebben gedaan.
- Maak een collage of tekening met het onderwerp 'Dit vind ik leuk bij Scouting'.

Voor welpen:

- Maak een activiteitenboom (of een ander tastbaar ding) in het lokaal. De jeugdleden mogen (als beloning, op een bepaald moment, ritueel of maak er een activiteit van) een ding wat ze heel graag (nog) een keer op Scouting willen doen op een kaartje schrijven en dit wordt in de boom gehangen. Eens in de zoveel tijd haalt een leidinggevende een kaartje uit de boom en wordt die activiteit gedaan.
- Noem ter plekke twee spellen die je hebt voorbereid en laat de kinderen stemmen.
- Gidsen en helpers kunnen zelf een programma in elkaar zetten (met hulp van de leiding).
- Met een nest een gezelschapsspel maken (en door ander nest laten testen).
- Een keuzeprogramma, bijvoorbeeld tijdens het werken aan insignes: er zijn tijdens een opkomst vier verschillende dingen te doen en elk kind kan er twee kiezen.


Voor scouts:

- Troepraad (zie paragraaf 5.6).
- De oudste scouts onder begeleiding een programma laten maken.
- Ploegraad: per ploeg een programma kiezen en dat uitvoeren; elke ploeg is dan op dat moment met iets anders bezig.
- Tijdens een opkomst rond een thema, bijvoorbeeld primitief koken, mensen laten kiezen uit verschillende taken die gedaan moeten worden: hout hakken, tafelvuur pionieren, vuur stoken, maaltijd voorbereiden.
- Doe voor je begint aan een overlegmoment een teambuildingsoefening. Na zo'n oefening zijn de scouts veel beter in staat om naar elkaar te luisteren en samen te werken. Het kennismakingsspel is een voorbeeld hiervan (zie paragraaf 5.1).

3.5.7 Sociale en emotionele veiligheid

Het spreekt vanzelf dat wanneer je jeugdleden om hun mening vraagt, je dit respectvol doet en er ook zorg voor draagt dat de jeugdleden het gevoel hebben dat hun mening gewaardeerd wordt. Ze krijgen dit gevoel als ze zien dat je er iets mee doet in je programma (en als je het niet doet het kind bedanken voor het idee en uitleggen waarom het niet kan).

Een belangrijke voorwaarde voor een goede inbreng van jeugdleden, is dat er een gevoel van veiligheid is. Kinderen en jongeren moeten het gevoel hebben dat ze gehoord worden, maar tevens moet er voldoende veiligheid zijn, zodat ze hun mening durven geven. Die veiligheid komt niet alleen van de leiding, ook van andere jeugdleden. Wanneer iemand meldt dat iets erg leuk is en de scout



ernaast reageert meteen dat dit stom is of dat hij of zij het een achterlijk idee vindt, zal zo iemand zich wel twee keer bedenken om weer een keer met een idee te komen.

Bij de inbreng van jeugdleden zijn de feedbackregels dus van groot belang. In *Module 12: Gespreks- en overlegvaardigheden* wordt hier aandacht aan besteed. Deze regels gelden niet alleen voor jou als leiding, maar ook voor de andere jeugdleden.

Een andere vorm van positieve terugkoppeling is om kinderen te beoordelen op inzet en niet op eindresultaat, ze complimenten te geven, te zorgen dat alle kinderen aan het woord komen en te zoeken naar een balans in aandacht (qua tijd) voor ieder kind.

Voordat je begint met een rustig moment als dit, is het handig om eerst een spel te doen waarbij iedereen zijn energie kwijt kan, zodat ze aandacht weer maximaal is.

4 Kwalificatiekaart

Bevers, welpen, scouts

Deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen en spelideeën

- In staat zijn om op een bij de speltak passende manier, de activiteitenwensen van de jeugdleden te inventariseren.
- In staat zijn om samen met het leidingteam het activiteitenprogramma samen te stellen, afgestemd op het spelaanbod, de activiteitenwensen, het leeftijdseigene en het ontwikkelingsniveau van de speltak.

Brainstormtechnieken

- V In staat zijn om diverse technieken te gebruiken om aan ideeën te komen: brainstorm, mindmap en associatie.
- V In staat zijn om op basis van een combinatie van bestaande programma's een nieuw spelidee uit te werken passend bij de speltak.
- V In staat zijn om bij het bedenken en uitvoeren van een spel gebruik te maken van verschillende informatiebronnen zoals de kompassen, gidsen, diverse andere Scoutingboeken en de online activiteitenbank.

Jeugdparticipatie

- V In staat zijn om afhankelijk van de speltak jeugdleden op een passende wijze te betrekken bij het inventariseren, mede organiseren en evalueren van het activiteitenprogramma.
- V In staat zijn om jeugdleden op hun eigen niveau te betrekken in de besluitvorming van de speltak.

5 Werkvormen

5.1 Werkvorm 1: Kennismakingsspel

Materiaal:

- Een jampotje (moet een randje hebben aan de top om touwtje aan vast te maken) gevuld met gekleurd water (de bom)
- Een stukje afzetlint om een vierkant af te zetten rond de bom
- Een touw om de bom uit het vierkant te tillen

Uitleg:

De groep mag niet binnen drie tot vier meter van de bom komen. Dit gebied is afgezet met afzetlint. De deelnemers hebben de taak om de bom onschadelijk te maken. Ze doen dit door de bom uit het afgezette gebiedje te halen door gebruik te maken van het touw. Vervolgens verplaatsen ze de bom naar een ander afgezet stukje, ongeveer tien meter verder. Onderweg mag de bom de grond niet raken. Uiteraard mag er geen vloeistof uit het potje komen.

Doel:

Dit is een voorbeeld van een energizer voorafgaand aan een overleg met scouts. Het is erg geschikt om communicatie en coördinatie tussen mensen op gang te brengen en het stimuleert de samenwerking.

Tip: in een grote groep kun je als trainer de groep onderverdelen in meerdere subgroepen die tegen elkaar strijden.

5.2 Werkvorm 2: Van associatie tot idee

Stap 1:

Inleiding: de trainer hangt een flap op met de tekst 'Welke activiteiten maken ons enthousiast?' Laat de deelnemers activiteiten noemen. Kijk daarna wat voor soort activiteiten dit zijn, bijvoorbeeld ongewone, actieve, trendy of uitdagende activiteiten. Benadruk dat je activiteiten meestal duidelijk organiseert, maar dat we allemaal behoefte hebben aan spanning, het ongewone, het onverwachte, de verrassing die het normale juist doorbreekt (vijf minuten).

Stap 2:

Woordassociatie: de trainer schrijft een woord op. De deelnemers associëren rond dit woord. Elke associatie wordt genoteerd. Dan kiest de trainer één van de woorden die opgeschreven is en laat de deelnemers nogmaals associëren, maar nu op dit woord. Het wordt snel duidelijk dat je op deze manier veel ideeën krijgt (vijf minuten).

Stap 3:

Maak subgroepjes. Geef elk groepje dezelfde krant. Probeer in vijf minuten zoveel mogelijk programma-ideeën te verzinnen naar aanleiding van artikelen, illustraties, advertenties, etc. Hang tot slot de ideeënlijsten naast elkaar en bekijk de diversiteit (vijf minuten). Wijs op het gebruik van de hulpmiddelen.

Stap 4:

In dezelfde subgroepjes brengt iemand een onderwerp in wat moeilijk binnen zijn speltak valt te realiseren. Met z'n allen wordt er gebrainstormd rond programma-ideeën in die situatie (tien minuten).

5.3 Werkvorm 3: Van idee tot spel

Stap 1:

Hoe kom je aan ideeën? Iedere deelnemer beantwoordt deze vraag voor zichzelf op papier. Daarna volgt inventarisatie in de groep. Vul de lijst eventueel aan.

Stap 2:

Laat de hulpmiddelen die Scouting aanbiedt zien (*Bever-, Welpen- en Scoutskompas, Bever-, Jungle- en Scoutsgids, Scouting Magazine, Scouts Info, activiteitenbank, etc.*) en vertel erbij wat het is en voor wie het bedoeld is. Kortom, een korte demonstratie van het materiaal.

Stap 3:

Maak subgroepjes. Verdeel de Scoutingmaterialen onder de subgroepjes. Opdracht voor elke subgroep: maak een lijst van verschillende spelsoorten met behulp van het Scoutingmateriaal dat is uitgereikt.

Stap 4:

Inventariseer de lijstjes in de groep. Nummer de spelsoorten van 1 tot ... Geef aan op welke verschillende criteria een spelsoortenindeling kan worden gemaakt.

Stap 5:

Per subgroep worden twee nummers getrokken. Deze nummers corresponderen met de spelsoortenlijsten die zijn opgehangen. Opdracht subgroep: maak een nieuw spel op basis van de twee spelsoorten die je getrokken hebt. Schrijf het nieuwe spel zo op dat een ander het spelverloop duidelijk voor ogen krijgt.

Stap 6:

Geef de nieuwe spelideeën door aan een andere subgroep. Opdracht subgroep: lees het nieuwe spel goed door. Inventariseer de redenen om dit spel wel of niet binnen je eigen groep te gebruiken.

Stap 7:

Som in de groep de factoren op waarmee men bij de keuze van een spel rekening zou moeten houden. Bespreek deze factoren kort en vul ze zo nodig aan. Voorkom discussies over het feit of een criterium wel of niet goed is.

Mogelijke antwoorden zijn: variatie in activiteitengebieden, themaverhaal, aansluiting bij de speltak volgens het progressiesysteem, omgeving, weer, grootte van de groep, doel van het spel, veiligheid.

Stap 8:

Ga naar www.scouting.nl/activiteitenbank om een leuk spel te vinden en voeg één van de spellen die je vandaag bedacht hebt toe aan de activiteitenbank.

Stap 9:

Maak op een flap twee kolommen. 1. Activiteitengebieden, en 2. Spelvorm. Plak op een flap post-its met de acht activiteitengebieden en in de tweede kolom schrijft iedereen een eigen spelvorm op. Bijvoorbeeld: balspel, tikspel, pionieren, etc. Vervolgens pakt iedereen willekeurig een activiteitengebied en een spelvorm en verzint hiermee een spel.

Een extra uitdaging kan zijn om twee activiteitengebieden te pakken en een spelvorm en daarmee dan een spel te maken waarin alle kaartjes verwerkt zijn.

5.4 Werkvorm 4: Van spel tot spel

Stap 1:

De trainers spelen met de deelnemers een tikspel. Door steeds kleine veranderingen aan te brengen in de spelconstructie, passeert een aantal variaties de revue. Leg daarna uit wat er is gebeurd.

- Uit welke elementen bestaat een tikspel?
- Welke variaties zijn er aangebracht?
- Laat de deelnemers de variaties aanvullen.

Gebruik hierbij flappen waarop de verschillende aspecten in kaart worden gebracht. Zie hiervoor de schema's bij de achtergrondinformatie.

Stap 2:

Verdeel de groep in subgroepjes. Speel een eenvoudige estafette. Daarna analyseren de deelnemers het spel. Let op het activiteitengebied. Past het binnen het progressiesysteem van de doelgroep? Laat ze op een flap een schema invullen waarbij direct een aantal variaties per onderdeel moeten worden aangegeven. Vergelijk tot slot de verschillende schema's en bespreek de spelconstructie en haar variaties.

Stap 3:

Elk groepje krijgt een eenvoudige beschrijving van een trefbalspel en een voorwerp. Vanuit deze gegevens moet een nieuw spel worden gemaakt. Geef hierbij aan in welk activiteitengebied het valt en hoe het aansluit bij het progressiesysteem. Geef er ook een schema bij, zodat de groep het trefbalspel kan analyseren. Speel de verschillende nieuwe spelen met elkaar en kopieer de spelbeschrijvingen voor de deelnemers.

Neem een bestaand spel voor de eigen speltak, bijvoorbeeld bevers, en pas dit spel aan voor de speltak welpen, waarbij je rekening houdt met de progressielijn en daarbij aansluit.

5.5 Werkvorm 5 Hoe kan het beter? Activiteitenwensen bij de jeugdleden

Stap 1:

Laat de deelnemers in eigen woorden beschrijven hoe in hun speltak de programma's tot stand komen. Denk aan je eigen aandeel, hoe groot of klein is dat? Laat de deelnemers expliciet beschrijven wat goed gaat en wat niet lekker loopt.

Stap 2:

De deelnemers zoeken naar mogelijkheden om in hun situatie verbetering aan te brengen.

Mogelijke werkvormen:

Lieve Lita-methode

Stap 1:

Elke deelnemer schrijft een probleem op uit de praktijk. De brieven worden gericht aan 'Lieve Lita'.

Stap 2:

Vervolgens worden de brieven naar rechts doorgegeven. Iedereen beantwoordt de brief als zijnde 'Lieve Lita'. Houd zo vervolgens nog twee antwoordronden.

Stap 3:

Dan gaat de brief terug naar de afzender. De antwoorden worden voorgelezen en de briefschrijver geeft aan wat voor hem of haar naar zijn of haar inzicht de beste oplossing zou kunnen zijn. Zorg dat bij elk groepje een trainer aanwezig is die het gesprek kan begeleiden en informatie kan inbrengen.

Wat zou jij doen-methode

Stap 1:

De deelnemers worden opgedeeld in subgroepen. Elke subgroep ontvangt een stapel kaartjes, waarop telkens een situatie staat beschreven. Bij iedere situatie stellen de deelnemers zichzelf of elkaar de volgende vragen, zo mogelijk in discussievorm:

1. Wat is je houding?
2. Wat doe je?
3. Waarom op die manier?

Stap 2:

Om de beurt wordt een kaartje genomen en voorgelezen. Anderen geven gedurende drie minuten mogelijkheden, de inbrenger mag niets zeggen. Na de drie minuten krijgt de inbrenger twee minuten om te reageren welke van de aangedragen oplossingen hem of haar wat lijkt.

5.6 Werkvorm 6: De troepraad (scouts)

Stap 1:

In subgroepjes geven de deelnemers aan op welke wijze de jeugdleden betrokken kunnen worden bij het programma maken. Bespreek de mogelijkheden daarna in de groep en vul deze aan.

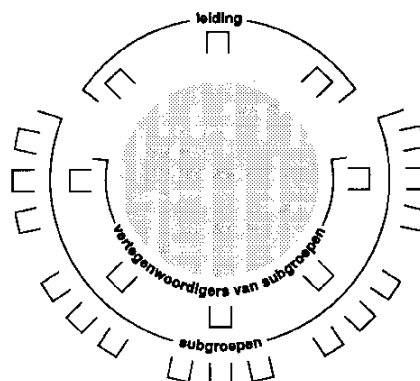
Stap 2:

De trainer laat een lijst met spelvormen zien waarmee jeugdleden bij het programmeren betrokken kunnen worden. Elk subgroepje kiest twee spelvormen die voor hen nieuw of goed bruikbaar zijn. Zij voeren de spelen rondom een thema uit (dit kan onder begeleiding van een trainer).

Stap 3:

Een troepraad-rollenspel. Elke subgroep wordt vertegenwoordigd door een deelnemer. Deze vertegenwoordigers houden samen met drie (gekozen) leiders een troepraad waarin de ideeën kunnen worden besproken. De troepraad heeft als opdracht het eens te worden over de programma-ideeën voor de komende drie maanden.

Gebruik bij voorkeur een ronde tafel waar het gesprek aan plaatsvindt (dan kan iedereen elkaar even goed zien en zit er niemand aan het hoofd van de tafel), de subgroep neemt achter haar vertegenwoordiger plaats.



In principe spelen de trainers de rol van de leiding in de troepraad, om zo al doende te demonstreren hoe je zoiets aanpakt. Ook kunnen deelnemers deze rol nemen, dit kost echter meer tijd in voorbereiding en nabespreking, en draagt het risico in zich dat de wijze waarop je zo'n gesprek leidt niet voldoende uit de verf komt.

Stap 4:

Spreek het rollenspel na en koppel dit aan de eigen praktijk van de deelnemers. Bespreek hoe deze manier in de eigen speltak gebruikt kan worden.

5.7 Werkvorm 7: Het scoreformulier

Stap 1:

Op een scoreformulier maakt elke cursist kenbaar op welke wijze programma's gemaakt worden en wat de inbreng van de jeugdleden hierbij is.

Bijvoorbeeld:

	Per week	Per 2 weken	Per maand	Per 3 maanden	Nooit
Wij maken programma					
Wij evalueren het programma					
Wij evalueren met de jeugdleden					

Mijn invloed op het programma is	0%	<input type="text"/>	100%
De invloed van de andere teamleden is	0%	<input type="text"/>	100%
De invloed van de jeugdleden is	0%	<input type="text"/>	100%
De invloed van de jeugdleden ontstaat door:			
• Vragen die zij stellen	0%	<input type="text"/>	100%
• Vragen die wij stellen	0%	<input type="text"/>	100%
• Troepraad	0%	<input type="text"/>	100%
• Spelvormen om ideeën te krijgen	0%	<input type="text"/>	100%
• Stemmen	0%	<input type="text"/>	100%
• Wat gaan we doen-methode	0%	<input type="text"/>	100%
• Een subgroepje verzorgt een programmaonderdeel	0%	<input type="text"/>	100%
• Anders, namelijk ...	0%	<input type="text"/>	100%

Plaats bij iedere vraag een kruisje op de schaal.

Stap 2:

Breng de scores van de hele groep in kaart. Bijvoorbeeld door hand opsteken, tellen en totalen op de flap noteren. De trainer geeft een korte toelichting bij het belang van het programmeren met jeugdleden, gekoppeld aan de spelvisie.



Stap 3:

In subgroepjes steeds vijf minuten een kort spel doen door een trainer-roulatiesysteem. De aangeboden activiteiten geven aan op welke manieren de inbreng van de jeugdleden vorm kan krijgen. Steeds staat één aspect centraal, bijvoorbeeld observatie, spelvormen of gespreksvormen.

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	Icebreaker als kennismakingsspel.	Introductie.		Jampotje, afzetlint, touw.
0.20	Spelideeën Werkvorm 2: Van associatie tot idee.	Laten ervaren hoe dit werkt.	Vrij associëren, niet alleen kijken naar eigen spelen. Laat de deelnemers verschillende associatievormen uitproberen.	Kranten, bal, foto's, verschillende voorwerpen, Pimpam-pet, grote vellen papier afhankelijk van de gekozen associatievorm.
0.40	Spelideeën Werkvorm 3: Van idee tot spel.	Inzicht in de onderdelen van het spel krijgen.		Gidsen, kompassen, <i>Scouting Magazine</i> en ideeën uit Werkvorm 1.
1.00	Korte pauze.	Even uitrusten.		Koffie, thee, koek.
1.10	Spelideeën Werkvorm 4: Van spel tot spel.			Spelbeschrijving, ideeën uit Werkvorm 2.
1.25	Activiteitenwensen bij de jeugdleden. Werkvorm 5, 6 of 7.	Kies welke werkvorm het beste bij jouw deelnemers past.	Aansluiting bij de leeftijdsgroep.	Scoreformulieren Verschillende opdrachten op papier.
1.55	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Dit is tevens een vorm van herhalen.		Toets.
2.05	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van de aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	Certificaten.
2.15	Einde.			

7 Toetsing

7.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module kun je:

- Verschillende manieren noemen om spelideeën op te doen.
- Bij het verzinnen en uitwerken van een spel het gebruik van de kompassen, gidsen, activiteitenbank, progressiematrix en andere Scoutingmaterialen demonstreren.
- Van ten minste twee spelen naar keuze, één nieuw spelidee uitwerken.
- Benoemen met welke factoren bij de keuze van een spel rekening moet worden gehouden.
- Concreet aangeven hoe de inbreng van de jeugdleden gestalte kan krijgen bij het programma, en wat de rol van de (bege)leiding is.
- Verschillende methodes hanteren om het jeugdlid te stimuleren nieuwe programma-ideeën te geven.
- Twee manieren aangeven waardoor de inbreng van jeugdleden bij het programmeren kan worden verbeterd.

7.2 Uitleg toetsvorm

Toets *Module 5a: Activiteitenwensen en spelideeën*

- Opdracht deel A: je bent in subgroepen ingedeeld en hebt zojuist een krant gekregen (dezelfde als de andere groepjes). Probeer in vijf minuten zoveel mogelijk programma-ideeën te verzinnen naar aanleiding van artikelen, illustraties, advertenties, etc. Alles kan, alles mag.
- Opdracht deel B: kies één spel en werk dat in tien minuten verder uit. Geef aan wat het doel is, wat de regels zijn en geef aan welke materialen er nodig zijn. Geef daarnaast aan onder welk activiteitsgebied het spel valt. Na afloop worden de ideeënlijst en het uitgewerkte spel doorgegeven aan een andere subgroep. Je bekijkt dus ook de ideeënlijst van één van de andere groepen.
- Opdracht deel C: beoordeel het werk van een andere subgroep:
 - Hoeveel ideeën zijn er opgeschreven?
 - Welke zijn het meest origineel?
 - Zijn er verschillen t.o.v. van je lijst?
 - Lees het nieuwe spel goed door. Inventariseer de redenen om dit spel wel of niet binnen je eigen groep te gebruiken.
- Opdracht deel D: de groep komt bij elkaar en de trainer maakt een rondje. Iedere cursist vertelt zijn of haar tip en top en geeft aan wat er van de training mee wordt genomen naar de groep.

Nu de module samengevoegd is met de module programmeren kan deze module getoetst worden tijdens het programmeren. Brainstormen en associëren wordt daar toegepast om het programma te vullen.

7.3 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

Nakijksleutel:

- Bij alle opdrachten doet de deelnemer actief mee en bij opdracht D kan de deelnemer de eigen leermomenten benoemen.
- In alle kompassen is de informatie over het maken van een programma te vinden op de eerste bladzijde van het tabblad Programma.