

Methodieken en werkvormen

Programma voorbereiden –
Theorie programmeercyclus stap 3 tm 6



Maker: Scouting Nederland, Trainershandleiding (Commissie Trainingen en Vorming)
Datum van productie: 2015, aangepast december 2023

Programma voorbereiden - Theorie programmeercyclus stap 3 t/m 6

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.

Programma voorbereiden - Theorie programmeercyclus stap 3 tm 6 en Thema verwerken

Algemeen

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

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

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

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

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

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



(Bron: Scouting Limburg)

De programmeercyclus omvat zeven stappen (zie figuur):

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

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

In 'Programma voorbereiden - "Theorie ideeën verzamelen en een keuze maken"' vind je stap 1 en 2 uitgewerkt. In 'Programma voorbereiden – Theorie Activiteitenwensen bij de jeugdleden' vind je ook informatie over programmeren samenmet kinderen. Er worden diverse spel- en werkvormen besproken om tot ideeën te komen, je vindt er activiteiten die zowel in het leidingteam als samen met de kinderen gebruikt kunnen worden om het programma op te stellen.

Stap 3 Langetermijnplanning

Inleiding

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

Voordelen

Voordelen langetermijnplanning:

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

Voordelen kortetermijnplanning:

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

Progressie

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

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

Een ontwikkeling in:

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

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

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

Tips bij het opstellen van een langetermijnplanning

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

Dit zijn de zeven W's:

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

Met een aantal W's is het goed dat je hier bij het maken van een langetermijnplanning rekening mee houdt.

- Wie? Wie is het eerste aanspreekpunt voor het programma en coördineert de opkomst(en)?
Wat? Wat voor een activiteit ga je organiseren? Zorg daarbij voor voldoende variatie. De activiteitengebieden kunnen je helpen om te zorgen voor voldoende diversiteit in je programma. Niet alle activiteitengebieden hoeven even vaak aan bod te komen. Per speltak ligt de nadruk net even anders, gebaseerd op de leeftijdseigen kenmerken van de kinderen. Bij scouts zal het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken vaak voorkomen, bij de welpen Sport & Spel.
- Waar? Als je weet welke activiteit je gaat organiseren en voor wie, kun je gaan plannen waar je deze activiteit kunt gaan houden.

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

Hieronder is een voorbeeld gegeven van een langetermijnplanning.

Datum	Wat	Activiteitengebied	Thema	Materiaal/kosten	Wie gaat het doen?	Mededelingen/diversen

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

Stap 4: Voorbereiden

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

Programmeren in thema

Achtergrond voor het programmeren in thema

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

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

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

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

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

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

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

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

Het spelen in thema kan activiteiten een meerwaarde geven:

- Activiteiten krijgen een grotere onderlinge samenhang. Een thema kan als leidraad dienen bij het bedenken van activiteiten, hierdoor hangen de activiteiten niet als los zand aan elkaar. Je speelt geen tikkertje, gaat niet tekenen en voetballen, maar je doet een indianendans, gaat tipi-schetsen en houdt de bizon. Een thema biedt je veel keuzemogelijkheden en biedt je tegelijkertijd houvast.
- Thema's maken een activiteit smeuïger. Je kunt op een speelse manier serieuze zaken endoelstellingen aan bod laten komen. Werken met een thema is sfeer verhogend in de opkomst, doordat het afwisseling biedt met de meer serieuze onderdelen.

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

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

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

3.3.1.2 Thematisch werken

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

Thematisch werken, vraagt wel extra kwaliteiten van leiding.

Leiding moet:

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

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

Leiding heeft dus een belangrijke voorbeeldfunctie!

3.3.1.3 Waaraan moet een thema voldoen?

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

- Allereerst moet de leiding het leuk vinden, zij moeten tenslotte het thema uitstralen. Leiding moet zich dus volledig kunnen inleven en hun rol consequent spelen tijdens de themaonderdelen. Houd je als leiding aan je rol: als je een themafiguur speelt, kun je niet eventjes voor een minuut leidinggevende zijn. Het is dus verstandig dat niet het hele leidingteam tegelijkertijd in een themarol zit, maar dat er een paar gewoon leidinggevende zijn en voor orde in de groep zorgen en de andere leidingtaken uitvoeren. Zorg ervoor dat als je een rol speelt, je deze ook consequent volhoudt. Als jij dit niet doet, hoef je er ook niet op te rekenen dat de kinderen hun 'rol' volhouden of nog in het thema 'geloven'. Als je zelf het thema niet serieus neemt, kun je dit van de kinderen ook niet verwachten. Inleven houdt ook in dat je nooit een onderdeel start met de woorden "En dan gaan we nu een themaspelletje doen". Deze woorden staan garant voor het mislukken van je themasfeer.
- Het onderwerp en de invulling moeten aansluiten bij de belevingswereld van de kinderen.

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

Hoe kom je aan een goed thema?

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

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

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

Thema's combineren

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

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

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

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

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

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

Hoe kun je een thema uitwerken?

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

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

Thema als verhaal

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

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

Een themaverhaal bevat altijd de volgende punten:

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

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

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

Een goed decor, schmink, kostuums en attributen in thema doen wonderen. Een verhaal komt het best tot zijn recht als ook de achtergrond aan het thema is aangepast. Een spel in thema zetten, houdt niet in dat je altijd compleet verkleed en met een aangeklede blokhut op de proppen hoeft te komen.

Een goed gebracht verhaal werkt vaak ook voldoende op de fantasie van kinderen. Zorg er wel voor dat er ruimte overblijft voor de fantasie van de kinderen. Juist de kleine opvallende kwinkslagen maken dat het thema gaat leven. Een voorbeeld is een muurschildering van de jungle of het dorp Hotsjietonia die je in veel bever- en welpenlokalen terugvindt.

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

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

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

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

Veel gebruikte vormen:

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

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

Thema als rode draad

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

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

Thema als achtergrond

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

Voorbeeld van verschillende inzet van een thema

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

- Als achtergrond (scouts):
 - Week 1: Primitief koken: je gaat een middeleeuwse maaltijd koken op houtvuur.
 - Week 2: Pionieren: je gaat een blijde pionieren.
 - Week 3: Toneel: Je speelt het verhaal van Sint Joris en de draak na.
 - Week 4: Routetechnieken: Je loopt een hike langs oude boerderijen, kerken en molens.
- Als rode draad (scouts):
 - Week 1: Museumbezoek en werkblad Middeleeuwen.
 - Week 2: Middeleeuwse kleren en voorwerpen maken.
 - Week 3: Inrichten tentoonstelling voor ouders en uitnodigingen/affiches maken.
 - Week 4: Ontvangst ouders en gezamenlijk middeleeuwse spelen en eten.

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

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

Aankleding van het gebouw/leiding

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

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

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

Dit werkt veel beter dan:

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

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

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

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