

Methodieken en werkvormen

Programma voorbereiden - "Van idee tot spel"



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Datum van productie: 4 maart 2015, aangepast december 2023

Kwalificatiekaart:

Programma voorbereiden - Ik pas de programmeercyclus toe bij het maken van een programma.

Leeftijd: Bever-, welpen- en scoutsleiding Duur: N.v.t.

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4 à 6 personen
Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Het doel van deze werkvorm is om deelnemers kennis te laten maken met verschillende hulpmiddelen voor spelideeën en vervolgens een spel te maken.

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 - Van-idee-tot-spel

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 programma maken

▪