

Methodieken en werkvormen

Programma voorbereiden – programmeercyclus onderdeel brainstormen



Maker: Trainingsteam Overijsselse Vechtstreek

Datum van productie: 2018, aangepast in december 2023

Programma voorbereiden

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

Leeftijd: B/W/S/Ex/Ro

Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4-6 personen

Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

De deelnemers kennis laten maken met verschillende brainstormtechnieken.

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.

Doel: de deelnemers kennis laten maken met verschillende brainstormtechnieken.

Opzet: Eerst een algemene uitleg geven over brainstormen (wat is belangrijk, welke condities), daarna elk groepje een brainstormvorm geven (zie hieronder voor zes verschillende vormen) en ze volgens die vorm laten brainstormen. Daarna weer allemaal bij elkaar komen en met elkaar delen hoe ze hebben gebrainstormd.

Als je wilt dan kan je na deze verschillende manieren van brainstormen verder om er een spel van te verzinnen, zie ook andere werkvormen.

Spinassociatie

Jullie gaan het gegeven woord midden op een groot vel schrijven. Trek een cirkel rond dat woord. Rond die cirkel schrijf je woorden waaraan je moet denken als je het woord in de cirkel ziet. Op deze manier komen er allerlei woorden op het vel te staan. Trek lijnen vanuit het woord in de cirkel naar het woord waaraan je moet denken. De extra woorden vormen de poten van de spin maar dat mogen er gerust vijftig zijn, terwijl een spin er maar acht hoor te hebben. Iedereen schrijft hieromheen woorden die bij hen opkomen. Gebruik alleen zelfstandige naamwoorden.

Voorwerp associatie

Jullie hebben een voorwerp gekregen. Bedenk zoveel mogelijk verschillende toepassingen voor dit voorwerp. Alle toepassingen van dit voorwerp schrijf je op een groot vel.

Woorden breien

Begin met het gegeven woord, de volgende speler noemt vervolgens een woord dat begint met de laatste letter van het eerste woord, zodat een hele reeks ontstaat. Daarnaast moet een woord ook geassocieerd worden met het voorgaande woord. Zorg ervoor dat je alle woorden opschrijft op het grote vel.

Bijvoorbeeld:

Gegeven woord is jungle

1^{ste} persoon: Jungle – ei

2^{de} persoon: jungle – eiland

Ei- ik

Derde persoon:

Jungle – egel

Ik- kaugom, vierde persoon gaat met de laatste letter 'm' verder en het woord jungle (de e)

Lijnenspel

Ga met je groepje rond het grote vel zitten. Iedereen krijgt een stift. 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. Je mag ook verder ideeën/associaties vormen op wat je herkend hebt uit de lijnen. Zorg dat je alle ideeën/herkenningen/associaties opschrijft.

Veronderstellingen doorbreken

Schrijf alle vanzelfsprekendheden op die volgens jullie samenhangen met het gegeven woord en stel jezelf de vraag: wat als dat ene woord er niet zou zijn? Wat zou er dan gebeuren? Wat zou je kunnen doen? Zorg dat je alles wat jullie bedenken opschrijft.

Een voorbeeld: stel het woord is subtropisch eiland, dan zijn de vanzelfsprekendheden bijvoorbeeld: 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.

Hulpmiddelen

Jullie hebben verschillende hulpmiddelen gekregen, daarnaast kun je ook gebruik maken van internet. Bedenk met behulp van deze hulpmiddelen zoveel mogelijk ideeën. Schrijf alle ideeën op een groot vel.

Je kunt bijvoorbeeld denken aan deze hulpmiddelen:

- Scouting: *Beverkompas*, *Bevergids*, *Welpenkompas*, *Junglegids*, *De Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli*, *Scoutskompas*, *Scoutsgids*, progressiematrix, regiospelen, 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