

Methodieken en werkvormen

Programma voorbereiden -

“Theorie ideeën verzamelen en een keuze maken ”



Maker: Scouting Nederland, Trainershandleiding (Commissie Trainingen en Vorming)

Datum van productie: 2015, aangepast december 2023

Begeleiden jeugdleden – Theorie ideeën verzamelen en een keuze 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.

In dit document wordt stilgestaan bij de eerste twee stappen: ideeën verzamelen en een keuze maken.



Dit document gaat ook over het opdoen van spelideeën en het betrekken van de jeugdleden bij het samenstellen van het programma en programmeren.

Doel en inhoud van dit document

Na het doorlopen dit document kun je stap 1 en 2 van de programmeercyclus toepassen. Daarnaast ben je in staat om jeugdleden op hun eigen niveau inbrengin 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-Scoutingspecifieke 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.

Stap 1. Ideeën verzamelen

Hoe kom je aan ideeën?

De vraag lijkt zo eenvoudig, maar een antwoord is niet zomaar gegeven. Er zijn veel manieren om aanprogramma-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 alleverschillende 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 stadspan.
- 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 kranten 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, 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 debibliotheek.
- 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.

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.

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 cakeof 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 worden 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 zohet 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 inzit voor één of meerdere activiteiten.

Brainstormen met jongeren (explorer/ roverscout)

De brainstormtechnieken zoals die in de voorgaande paragrafen zijn beschreven, zijn op zich goed te gebruiken om samen met explorers en roverscouts tot leuke nieuwe programma-ideeën te komen. Er is wel een aantal zaken waar je als begeleiding of adviseur wat extra aandacht aan moet besteden.

Allereerst is de sfeer tijdens een brainstormsessie belangrijk. Het mag zeker niet te formeel zijn, de jongeren moeten zich vrij voelen om te roepen of op te schrijven wat in hen op komt. Maar je moet er ook voor waken dat het niet doorslaat de andere kant op en dat het teveel een geintje wordt.

Begin met één methodiek die je een paar keer herhaalt, zodat alle jongeren gevoel krijgen bij het idee van brainstormen. Een stille wand of Pim-pam-pet is daarvoor geschikt, omdat er structuur in zit. Bij een stille wand wordt niet gepraat, dus dat neemt al veel onrust weg. Pim-pam-pet geeft door het draaien structuur. Dat kun je vergroten door iedereen om de beurt iets te laten zeggen.

Wanneer alle jongeren deze ene methodiek begrijpen, kun je er nog twee of drie aan het assortiment toevoegen, zodat het brainstormen ook geen herhaling van zetten wordt. Beperk het aantal methodieken dat je gebruikt, anders bestaat de kans dat sommigen afhaken.

Waarschijnlijk zal er iemand als 'gespreksleider' op moeten treden. Het is natuurlijk het mooiste wanneer de voorzitter deze rol op zich kan nemen. Als een voorzitter dit (nog) niet kan, is het belangrijk deze rol (deels) over te nemen. Je bent bezig met het maken van een langetermijnplanning, dus het is ook wel belangrijk dat er uiteindelijk een kwalitatief goed programma uitrolt.

Stap 2. Keuzes maken

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

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.

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.

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.

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 erhun 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.

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 elementente variëren, kun je een spel gemakkelijk aanpassen.

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 activiteitengebied 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: lichamelijk, 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.

3.4.1 *Activiteiten kiezen samen met jongeren (explorer/ roverscout)*

Het doel van het proces is dat de jongeren zélf het programma gaan maken.