

# Module 5: Activiteitenwensen en spelideeën

Reader

Datum: 09/04/2022

In deze reader wordt de achtergrond informatie besproken, zodat we de praktijk kunnen behandelen bij het trainingsweekend.

## Inleiding

In deze module wordt ingegaan op hoe jij als leidinggevende een nieuw programma kunt bedenken. En over het betrekken van je jeugdleden bij het maken van een planning.

## Brainstormen

Om een idee te krijgen voor een nieuw programma kan je de brainstorm techniek gebruiken.

### YouTube film

[https://www.youtube.com/watch?v=oOe8\\_N2ujyE](https://www.youtube.com/watch?v=oOe8_N2ujyE)

## Mindmap

Om je programma overzichtelijk uit te weken kan je een mindmap gebruiken.

### YouTube film

<https://www.youtube.com/watch?v=-cJhrTWC94U>

## Jeugdparticipatie

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.

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.

<https://www.scouting.nl/scoutingspel/voor-alle-speltakken/spelvisie/doorlopende-leerlijn>

### 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 Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.).
- 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.

### **! Opdracht als voorbereiding voor de training:**

- Waar kan je overal spelideeën vandaan halen?
- Hoe betrek jij je jeugdleden bij het maken van de planning?