


Module spelideeën en programmeren



Scouting

Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
1.1	Inhoud.....	4
1.2	Doel	4
1.3	Plaats op de kwalificatiekaart	5
1.4	Spelideeën.....	5
1.4.1	Hoe kom je aan ideeën?	5
1.5	Brainstormtechnieken.....	6
1.5.1	In the mood!	6
1.5.2	Neem de tijd.....	6
1.5.3	Gek doen doet geen pijn.....	7
1.5.4	JA, dat doen we!	7
1.5.5	Wat je erin stopt, komt er ook uit	7
1.6	Associatiespelen.....	7
1.6.1	Spinassociatie.....	7
1.6.2	Mindmap	7
1.6.3	Letterprikken	8
1.6.4	Domino.....	8
1.6.5	Balgooien	8
1.6.6	Foto's	8
1.6.7	Waaier.....	8
1.6.8	Voorwerpen.....	8
1.6.9	Een minuut.....	8
1.6.10	Woorden breien	8
1.6.11	Woordenspelen.....	9
1.6.12	Pim-pam-pet	9
1.6.13	Stille wand.....	9
1.6.14	Rondschrijfmethode.....	9
1.7	Van idee naar activiteit?	9
1.7.1	Opnieuw brainstormen.....	9
1.7.2	Woorden vertalen naar 'spelen'	9
1.8	Het combineren van ideeën	9
1.8.1	Spelsoorten.....	10
1.8.2	De spelconstructie	11
1.8.3	Spelkeuze	11
1.9	Activiteitenwensen bij de jeugdleden	12
1.9.1	Waarom programmeren met jeugdleden?	12
1.9.2	Ontplooiing en ontwikkeling van het individu.....	12
1.9.3	Zelfstandigheid	12
1.9.4	De rol van de begeleider.....	13
2	Werkvormen	14
2.1	Schema 1: het raamwerk van de training.....	14
2.2	Schema 2: het draaiboek	14
2.2.1	Spelideeën Werkvorm 1: Van associatie tot idee	14
2.2.2	Spelideeën Werkvorm 2: Van idee tot spel	14
2.2.3	Spelideeën Werkvorm 3: Van spel tot spel.....	15
2.3	Spelideeën Werkvorm 1: Van associatie tot idee.....	15
2.4	Spelideeën Werkvorm 2: Van idee tot spel	16
2.5	Spelideeën Werkvorm 3: Van spel tot spel	17
2.6	Activiteitenwensen bij de jeugdleden Werkvorm 1: Het scoreformulier	18
2.7	Activiteitenwensen bij de jeugdleden Werkvorm 2: Hoe kan het beter?	18



2.8	Activiteitenwensen bij de jeugdleden Werkvorm 3: De troepraad.....	19
2.9	Voorbeelden van associatiespelen.....	20
2.9.1	Lijnenspel.....	20
2.9.2	Veronderstellingen doorbreken.....	20
2.9.3	Verwijderen.....	21
3.9.4	Geforceerd verband.....	21
3.9.5	Improvisatie-oefening.....	21
3	Toets.....	22
3.1	Toetscriteria.....	22
3.2	Uitleg toetsvorm.....	22
3.3	Antwoordmodel/beoordelingsformulier.....	22

1 Inleiding

1.1 Inhoud

Deze module gaat over het opdoen van spelideeën, het betrekken van de jeugdleden bij het samenstellen van het programma en programmeren. De module spelideeën en programmeren deel 1 en deel 2 zijn opgezet volgens de 4 eerste onderdelen van de 7 stappen van de programmeercyclus.

1.2 Doel

Na het doorlopen van de module spelideeën en programmeren deel 1 kun je stap 1 en 2 van de programmacyclus toepassen. Dit zijn:

1. Ideeën verzamelen

- Verschillende manieren noemen om spelideeën op te doen.
- Bij het verzinnen en uitwerken van een spel het gebruik van het kompas, spelritten en algemene spelboeken demonstreren.
- Van ten minste twee spelen naar keuze, één nieuw spelidee uitwerken.

2. Keuzes maken

- Benoem met welke factoren bij de keuze van een spel rekening moet worden gehouden.

Daarnaast kun je:

- concreet aangeven hoe de inbreng van de jeugdleden gestalte kan krijgen bij het programma, en wat de rol van de (bege)leider is;
- verschillende methodes hanteren om het jeuglid te stimuleren nieuwe programma-ideeën te bedenken;
- twee manieren aangeven hoe de inbreng van jeugdleden bij het programmeren kan worden verbeterd.

Ad 1.

Hieronder valt het totale scala van ideeënbronnen, dus naast Scoutinghulpmiddelen ook niet-Scouting-specifieke bronnen, de media en brainstormtechnieken, zoals mindmap, moderatie en associatie. Explorers: hierbij gaat het om het opdoen van ideeën voor spelen en activiteiten door explorers zelf.

Ad 2.

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.

Ad 3.

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.

Ad 4.

Onder factoren wordt verstaan: spelaanbod (thema, activiteitengebieden, gangbare groepsvormen), de groep (leeftijd, samenstelling, vaardigheid, grootte, spanningsboog, etc.), omgeving en accommodatie, tijd, materialen, eigen mogelijkheden spelleiders.

Ad 5.

De bevers hebben een beslissende inbreng in de uitvoering van een programma. 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.

1.3 Plaats op de kwalificatiekaart

Nr	Competentiekolom 2	Kennis (K) Vaardigheid (V)	Nr	Competentiekolom 3
16	Brainstormtechnieken	V	45	Brainstorm
		V	46	Mindmap
		V	47	Moderatie
		V	48	Associatie

1.4 Spelideeën

1.4.1 Hoe kom je aan ideeën?

De vraag lijkt zo eenvoudig, maar een antwoord is niet één-twee-drie gegeven. Er zijn veel manieren om aan programma-ideeën te komen én vaak realiseren de deelnemers 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 leider 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 gaan.

Door te weten hoe hij aan ideeën komt, ontdekt de leider welke strategieën hij gebruikt. Hoe hier in zijn team én groep mee wordt omgegaan. En het is waardevol om met een aantal nieuwe manieren kennis te maken.

Een voorbeeldlijstje. Je komt op ideeën door:

- iets dat je zelf 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 al jaren van om nu eindelijk eens een berg te beklimmen;
- lekker door te slaan met elkaar, gekke fantasieën hebben, waarvan uiteindelijk een fractie overblijft, bijvoorbeeld een 'moordweekend!';
- dat er materiaal op de groep voorhanden is: in de kast vind je een oud emailleersetje. Je kunt verschillende materialen met elkaar combineren of je kunt alle verschillende speelmogelijkheden zoeken van één soort materiaal.;
- naar je eigen lijf te kijken: wat kun je allemaal doen met die lichaamsdelen;
- naar de omgeving te kijken: een spannend bos, een ruim speelveld, een stadsplein,
- je iets leest 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 te organiseren voor de speltak: bezoek de bakker, de brandweerman, een beeldhouwer of computerdeskundige. Je komt wellicht samen met de jeugdleden op leuke ideeën;

- goed te kijken en te luisteren. Door de actualiteit kun je enorm geïnspireerd worden. Pak een krant en ga zoveel mogelijk dingen verzinnen naar aanleiding van zowel de inhoud als de vorm/vormgeving van het blad;
- goed te kijken en te luisteren naar de jeugdleden. Als je ze serieus neemt, dragen ze heel veel ideeën aan;
- je kunt de jeugdleden ook uitlokken om ideeën te geven. Dit komt in paragraaf 2.6 aan de orde;
- in logboeken te kijken naar succesnummers of een klassieker uit de oude doos te halen;
- 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 leuke dingen op. In de volgende paragraaf gaan we hier dieper op in.

Je kunt gebruikmaken van verschillende hulpmiddelen:

- Scouting: gidsen, kompassen, spelmappen, progressiematrix, regiospelen, oude logboeken, Scoutingverhalenboeken, *Scouts Info*, de website, de activiteitenbank en ga zo maar door.
- Internet: spelbanken algemeen of van andere jeugdverenigingen.
- 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.

Het is belangrijk tijdens de training met het gebruik van minder voor de handliggende bronnen te oefenen.

1.5 Brainstormtechnieken

Natuurlijk kun je gewoon vertrekken van een leeg blad papier en er lekker op los brainstormen. We zetten even de spelregels van een brainstorm op een rij.

1.5.1 *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 wil te snel te concreet spelletjes bedenken. Of je breekt je eigen ideeën of die van anderen af. Zo maak 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.

1.5.2 *Neem de tijd*

Als je te snel te concreet wil gaan, zet je jezelf vast. Neem een omweggetje door gewoon wat te brainstormen ('associëren', zie verder), door wat te ouwehoeren of onnozel te doen. Zoek ook veel verschillende mogelijkheden. Je moet je denken als het ware open trekken. Stel vragen als: wat kunnen we nog doen, waar doet dit thema ons nog aan denken, welk materiaal kunnen we nog gebruiken. Het lijkt tijdverlies, maar het is het niet. Je gaat er sneller en meer ontspannen van denken, in plaats van minutenlang te zitten piekeren voor een opdracht. Je krijgt veel meer ideeën waar je later uit kunt kiezen.

1.5.3 Gek doen doet geen pijn

Durf hardop te fantaseren, durf zomaar iets eruit 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 fijn idee brengen. Durf ook eens een routine te doorbreken! Wat als de schat eens niet wordt gevonden en de prinses liever ontvoerd blijft?

1.5.4 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. Pas als alle ideeën opgeschreven zijn, kun je kritiek geven en kiezen. Mensen die hun eigen ideeën té fantastisch vinden, kunnen de sfeer verpesten als ze teveel aan het woord komen. Probeer eens 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.

1.5.5 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 'inspirende' plaats maken met foto's, prenten, materiaal, boeken, voorbeelden, etc.

1.6 Associatiespelen

Er zijn allerlei spelletjes en werkvormen om op ideeën te komen. Activiteiten die zowel in het team kunnen worden gebruikt, als met de jeugdleden om samen het programma op te stellen!

Associatiespelen zijn werkvormen, waardoor 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 gerubriceerd, en vervolgens gebruikt voor het opstellen van het programma.

1.6.1 Spinassociatie

Schrijf een woord op een groot vel. Iedereen schrijft hieromheen woorden die bij hen opkomen. Op deze manier komen allerlei woorden op het vel te staan. Door woorden te combineren kun je dikwijls allerlei activiteiten opschrijven.

1.6.2 Mindmap

Een mindmap is een grafisch schema (of 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 noteert men 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

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.

1.6.3 Letterprikken

Prik een letter uit de krant, en schrijf zoveel mogelijk woorden op die met dezelfde letter beginnen.

1.6.4 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 zo maar een woord. Weer worden de kaarten geschud en verdeeld. Nu wordt echter het dominospel gespeeld, telkens moet je motiveren waarom je een bepaald woord aanlegt.

1.6.5 Balgooien

Gooi een bal over in de kring, kies steeds een ander (dus 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. Een speler noteert de genoemde woorden.

1.6.6 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 te binnen schieten. Hierbij mag je je ook laten beïnvloeden door de woorden die er al staan.

1.6.7 Waaier

Begin met twee associaties op een woord. Bij deze nieuwe woorden bedenk je weer twee nieuwe woorden, etc.

1.6.8 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?

1.6.9 Een minuut

Noem met de stopwatch erbij in een minuut zoveel mogelijk woorden rond een gegeven woord. Houd een wedstrijdje. Ondertussen wordt dit opgenomen of schrijven groepsleden de woorden op.

1.6.10 Woorden breien

Geef een startwoord, de volgende speler noemt een woord dat begint met de laatste letter van het eerste woord zodat een hele reeks ontstaat. Het spel kan op verschillende manieren:

- 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 cake of waterlelie.

Deze werkvorm kan natuurlijk ook op papier worden uitgevoerd. Bijvoorbeeld Baloe: eten, natuur, roetsjen, nadoen, neus, snuffel, leuk.

1.6.11 Woordenspelen

Vanuit de letters van het startwoord allerlei woorden noemen die met dezelfde letters beginnen. Om beurt een woord zeggen met de volgende letter van het alfabet (dominomethode), bijvoorbeeld: huis – snorkel – leeuw.

1.6.12 Pim-pam-pet

Een soort alfabet-methode. Draai aan het pim-pam-pet-wiel, en met de letter die voorkomt, verzin je een spel(idee), activiteit, woord, etc. Later kun je de lijst uitwerken naar concrete programmasuggesties.

1.6.13 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 op papier.

Variatie: schrijf geen startwoord, maar laat bepaalde muziek horen, en laat de deelnemers daarop reageren. Kies spannende muziekfragmenten. Het is leuk om een aantal verschillende muzieksoorten te laten horen, gebruik steeds een ander vel papier.

1.6.14 Rondschrijfmethode

Iemand begint met het omschrijven van een woord, de volgende associeert hierop en vouwt het eerste woord weg. Het briefje wordt op deze wijze steeds doorgegeven. Tot slot vouw je het vel open.

1.7 Van idee naar activiteit?

Een heel blad met woorden is natuurlijk nog geen uitgewerkte activiteit. Je hebt een concreet idee. Hoe ga je verder?

1.7.1 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.

1.7.2 Woorden vertalen naar 'spelen'

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', met 'doen'. Probeer de woorden te vertalen naar concrete speelactiviteiten. Dingen die je echt ziet gebeuren, hoe concreter hoe beter.

Het programma voor de hele opkomst kun je nu opstellen met de DITMUSA-methode. Zie daarvoor de module Programmeren.

1.8 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 de leider 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/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.

1.8.1 Spelsoorten

Om meer greep te krijgen op de verschillende manieren waarop de jeugdleden spelen, is het handig een aantal spelsoorten te onderscheiden. Hierbij stuiten we 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-, waterspelen
- het materiaal dat gebruikt wordt: touw-, bal-, kompasspelen
- de activiteiten die in het spel centraal staan: tik-, ren-, verstopspelen
- de aard van het spel: wedstrijd-, non-competitieve samenwerkingsspelen
- een functie die geoefend wordt: concentratie-, fantasie-, taalspelen
- de groepsgrootte: individueel-, groeps-, twee partijenspelen
- de psychologische betekenis van de spelen: puzzel-, strategische, geluks- en esthetische spelen
- het speltype: functionele, constructieve, fantasie-, regel-, bewegings- of samenspelen.

Op dit laatste, het speltype, gaan we hieronder nog wat dieper in.

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 waarvoor het bedoeld is: Een autootje is nog geen 'ruimteschip' een boodschappenmandje is nog geen 'hut' of kooi voor de pluche beer.

Onder constructief spel wordt spel verstaan waarbij er iets wordt gebouwd of 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 speelmateriaal en zo 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 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/regisseursrol (bijvoorbeeld leraar, dokter, vader/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.

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. Het is ook de leeftijd waarop het jeugdlid zich verzet tegen opgelegde regels.

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.

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 er hun 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.

Sluit tijdens de training aan bij de spelsoorten die genoemd staan in de toelichting van het betreffende spelprogramma. De deelnemers moeten deze spelsoorten kunnen onderscheiden en onderling combinaties maken zodat zij zelfstandig nieuwe spelideeën kunnen ontwikkelen.

1.8.2 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, zijn we 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.

1.8.3 Spelkeuze

Dit onderdeel komt uitvoerig aan bod in de module Spelvisie en spelaanbod.

Bij de spelkeuze moeten de deelnemers rekening houden met:

- 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/weinig aandacht aan besteed?
 - Wat zijn de gangbare groepsvormen (past het in het subgroepsysteem)?
- De groep
 - Leeftijd.
 - Samenstelling: leeftijd, niveau, sekse, drukke of stille kinderen.
 - Vaardigheid: lichamelijk, sociaal, kennisniveau, emotioneel.
 - Grootte: aantal jeugdleden, subgroepindeling, aantal leiders.
 - Spanningsboog: hoe lang kunnen de jeugdleden interesse voor dat spel opbrengen.
- Omgeving, accommodatie
 - Grootte.
 - Soort vloer.
 - Welke obstakels zijn er?
 - (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 leid(st)ers
 - Enthousiasme.
 - Voorkeur.
 - Ervaring.
 - Durf.
 - Samenwerking met anderen.
 - Sfeer.

1.9 Activiteitenwensen bij de jeugdleden

1.9.1 *Waarom programmeren met jeugdleden?*

Programmeren met jeugdleden hoort echt bij Scouting, ongeacht de leeftijdsgroep. Van bever tot explorer; de jeugdleden worden direct bij het programma en het programmeren betrokken. In de spelvisie van Scouting Nederland vinden we de basiselementen hiervoor terug.

1.9.2 *Ontplooiing en ontwikkeling van het individu*

De vorming van de persoonlijkheid is het beoogde doel. Er worden allerlei activiteiten aangeboden waardoor kinderen en jongeren zichzelf en de wereld om hen heen leren kennen. Bij deze activiteiten wordt uitgegaan van de beleving van de kinderen, datgene wat hen bezighoudt, is het vertrekpunt om samen actief in de omgeving op avontuur te gaan.

1.9.3 *Zelfstandigheid*

In de omgang met de kinderen staat de zelfstandigheid centraal, zodat ze op eigen benen staan en zichzelf als vrije mensen kunnen ontwikkelen. We kiezen daarom voor een wijze van leidinggeven die zich kenmerkt door afnemende leiding. Er wordt daarbij nauw met de kinderen samengewerkt, om in te spelen op wat hen bezighoudt, om hen de verantwoordelijkheden te geven die ze aankunnen om hen te assisteren op eigen kracht het programma vorm te geven. Per spelprogramma is de uitwerking hiervan verschillend, in overeenstemming met de leeftijdsgroep.

Bij de bevers betekent dit dat de leiding het programma vooraf vaststelt, maar dat bij de uitvoering ingespeeld wordt op de ideeën en de stemming van de bevers. Zij krijgen alle ruimte om datgene te doen wat voor hen op dat moment actueel is. Een vorm van vrij spelen. Dit kan betekenen dat de uitvoering van het programma geheel per bever verschillend is. Een spannende zaak!

De welpen worden actief bij het programmeren betrokken. Door bepaalde spelletjes wordt geïnventariseerd welke activiteiten de kinderen willen ondernemen. Of een groepje kinderen werkt zelf mee in de voorbereiding van een programmaonderdeel. Ze vinden het op die leeftijd vaak leuk om iets voor de anderen te verzinnen en uit te voeren.

De scouts worden op verschillende manieren bij het programmeren betrokken. Zowel in ideeën spuien, als voorbereiding en uitvoering.

Hierbij kun je denken aan:

- spelvormen om op ideeën te komen
- uitvoeren van programmaonderdelen
- troepraad: een programmaoverleg waarbij elke subgroep vertegenwoordigd is.

De explorers maken hun eigen programma met de hele afdeling; soms komt het bestuur met een voorstel. De begeleider is aanwezig om de jongeren hierbij te ondersteunen. Soms loopt het programmeren als een trein en dan komt er ineens de klad in. Dan is het handig om op de begeleider terug te vallen die het boeltje weer in gang kan zetten.

1.9.4 De rol van de begeleider

Inbreng geven aan de jeugdleden bij het programma maken is een goede zaak, maar het is eenvoudiger gezegd dan gedaan. De houding van de begeleider is daarbij bepalend. Hoe voelt de leider zich? Voelt hij zich zeker? Staat hij open voor wat de kinderen en jongeren willen, of heeft hij zelf allerlei ideeën die hij graag wil uitvoeren? Er komt nogal wat bij kijken om het programma zo te maken dat hij daadwerkelijk inspeelt op de jeugdleden.

Bijvoorbeeld een thema-introductie met toneel, dan een fantasiespel, en met die ideeën grote tekeningen gaan maken. Het welpenprogramma is goed voorbereid, dat geeft zekerheid. De leider weet van tevoren wat hij gaat doen, de spullen staan klaar. En dan krijgen de kinderen het zo te pakken, ze gaan met de verf niet alleen tekeningen maken, maar ze beschilderen ook de dozen die ergens in de hoek staan, en de dozen worden maskers, en ja, met maskers ga je natuurlijk spelen!

Dat vergt nogal wat van de leider - hij moet afstappen van zijn geplande programma, en zich mee laten voeren met de ideeënstroom van de kinderen op weg naar een onbekende toekomst. En dat terwijl hij toch verantwoordelijk is voor de gang van zaken. Dat vraagt souplesse, flexibiliteit, zekerheid, vertrouwen op jezelf, de andere leiding en de kinderen. Dat vraagt zin in avontuur.

Of de explorers. Ze maken al een tijdje zelf hun programma's. Zo ook deze keer. Vol enthousiasme zijn ze bezig, maar de begeleider ziet dat het fout gaat. Een moeilijk punt, laat hij het doorlopen en misgaan, zodat de afdeling ervan leert, of grijpt hij in om de misser te voorkomen? Het blijft het mooiste om heel indirect in te grijpen. Door via de band te spelen, zoals bij biljarten. Op die manier lukt het hem de explorers zelf het roer te laten omgooien en weer de juiste kant op te gaan. Maar hoe doe je dat? Soms kan het met een grap, een onderonsje met een van de explorers, of door een beetje overdreven mee te gaan in de werkwijze van de groep om op die manier te laten merken dat het niet werkt. Er is hiervoor geen algemeen recept te geven. Hoe de begeleider zal reageren, zal voor een groot deel afhangen van hoe hij is, van zijn persoonlijkheid. Het vereist zelfkennis om hierin goed te handelen; pas dan weet de leider dat hij ingrijpt vanuit eigen onzekerheid, of omdat hij dit het beste voor de jeugdleden vindt.

2 Werkvormen

2.1 Schema 1: het raamwerk van de training

Naam training:	Activiteitenwensen en spelideeën
Randvoorwaarden	
Tijd:	120 minuten
Omgeving accommodatie:	Buiten, binnen, lokaal
Doelgroep:	Leidinggevenden
Aantal deelnemers:	12-24
Aantal trainers:	2-4
Beginniveau deelnemers:	N.v.t.
Eindtermen deelnemers:	Volgens kwalificatiekaart
Toetsvorm:	
Overzicht van de inhoud:	Werkvorm 1: Van associatie tot idee Werkvorm 2: Van idee tot spel Werkvorm 3: Van spel tot spel
Documentatie:	Zie achtergrondinformatie
Materiaal:	Papier, pen, stiften, opdracht envel, etc.

2.2 Schema 2: het draaiboek

Tijd	Wat doe je en hoe	Waarom	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/sheet.
0.10	Spelideeën Werkvorm 1: Van associatie tot idee.	Laten ervaren hoe dit werkt.	Vrij associëren, niet alleen kijken naar eigen spelen Laat de deelnemers verschillende associatievormen uitproberen.	Kranten of ander materiaal, afhankelijk van de gekozen associatievorm.
0.30	Spelideeën Werkvorm 2: Van idee tot spel.	Inzicht in de onderdelen van het spel krijgen.		Gidsen, kompassen, Scouting Magazines, spelmappen en ideeën uit Werkvorm 1.
0.50	Korte pauze.	Even uitrusten.		Koffie/thee/koek.

1.00	Spelideeën Werkvorm 3: Van spel tot spel.			Spelbeschrijving, ideeën uit Werkvorm 2.
1.15	Activiteitenwensen bij de jeugdleden. Werkvorm 1, 2 of 3.	Kies welke werkvorm het beste bij jouw deelnemers past.	Aansluiting bij de leeftijdsgroep.	Scoreformulieren Verschillende opdrachten op papier.
1.45	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Dit is tevens een manier het nogmaals te laten passeren.		Toets.
1.55	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van de aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
2.00	Einde.			

2.3 Spelideeën Werkvorm 1: Van associatie tot idee

Kenmerken

- Groep en subgroepjes, daardoor aparte aanpak per speltak mogelijk.
- Gebruik eigen ervaring van de deelnemers.

Stap 1

Inleiding. De trainer hangt een flap op met de tekst 'Welke activiteiten maken ons enthousiast?'

Laat de deelnemers activiteiten noemen. Kijk daarna wat voor soort activiteiten dit zijn, bijvoorbeeld ongewone, actieve, trendy, uitdagende, etc. Benadruk dat je activiteiten meestal duidelijk organiseert, maar dat we allemaal behoefte hebben aan spanning, het ongewone, onverwachte, de verrassing, die het normale juist doorbreekt (5 minuten).

Stap 2

Woordassociatie. De trainer schrijft een woord op. De deelnemers associëren rond dit woord. Elke associatie wordt genoteerd. Dan kiest de trainer één van de woorden die opgeschreven zijn, en laat deelnemers nogmaals, maar nu op dit woord, associëren. Het wordt snel duidelijk dat je op deze manier veel ideeën krijgt (5 minuten).

Stap 3

Maak subgroepjes. Geef elk groepje dezelfde krant. Probeer in 5 minuten zoveel mogelijk programma-ideeën te verzinnen naar aanleiding van artikelen, illustraties, advertenties, etc. Hang tot slot de ideeënlijsten naast elkaar en bekijk de diversiteit (5 minuten). Wijs op het gebruik van de hulpmiddelen.

Stap 4

In dezelfde subgroepjes brengt iemand een onderwerp in wat moeilijk binnen zijn speltak valt te realiseren. Met z'n allen wordt er gebrainstormd rond programma-ideeën in die situatie (10 minuten).

2.4 Spelideeën Werkvorm 2: Van idee tot spel

Kenmerken:

- Groep en subgroepjes.
- Gebruik eigen spelervaring van deelnemers.

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 (werkboeken, handboeken, Scouting Magazine, spelmappen, 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. Leg uit welke indeling per spelprogramma is gekozen (zie inhoud).

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 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 activiteitsgebieden, themaverhaal, aansluiting bij de speltak volgens 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 zet een van de spellen die je vandaag bedacht hebt er nieuw op.

Stap 9

Maak op een flap twee kolommen. 1 activiteitengebieden en 2. spelvorm
Plak op een flap post-its met de 8 activiteitengebieden en in de tweede kolom schrijft iedereen een eigen spelvorm op. Bijv. 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 een spel te maken waarin alle kaartjes verwerkt zijn.

2.5 Spelideeën Werkvorm 3: Van spel tot spel

Kenmerken:

- Groep en subgroepjes.
- Spelen, daarna analyse spelconstructie en zelf een nieuw spel maken.

Stap 1

De trainers spelen met de deelnemers een tikspel. Door steeds kleine veranderingen aan te brengen in de spelconstructie, passeren een aantal variaties de revue. Leg daarna uit wat er is gebeurd.

- Uit welke elementen bestaat een tikspel?
- Welke variaties zijn aangebracht?
- Laat de deelnemers de variaties aanvullen.

Gebruik hierbij flappen waarop de verschillende aspecten in kaart worden gebracht. Zie hiervoor de schema's bij de achtergrondinformatie.

Stap 2

Verdeel de groep in subgroepjes. Speel een eenvoudige estafette. Daarna analyseren de deelnemers het spel. Let op het activiteitengebied. Past het binnen het progressiesysteem van de doelgroep? Laat ze op een flap een schema invullen waarbij direct een aantal variaties per onderdeel moeten worden aangegeven. Vergelijk tot slot de verschillende schema's en bespreek de spelconstructie en haar variaties.

Stap 3

Elk groepje krijgt een eenvoudige beschrijving van een trefbalspel¹ en een voorwerp. Vanuit deze twee gegevens moet een nieuw spel worden gemaakt. Geef hierbij aan in welk activiteitengebied het valt en hoe het aansluit op het progressiesysteem. Geef ook een schema zodat de groep het trefbalspel kan analyseren. Speel de verschillende nieuwe spelen met elkaar. En kopieer de spelbeschrijvingen voor de deelnemers.

Neem een bestaand spel voor de eigen speltak bijvoorbeeld bevers en pas dit spel aan voor de speltak welpen waarbij je rekening houdt met de progressielijn en daarbij aansluit.

¹ Je kunt elk subgroepje ook een ander spel geven.

2.6 Activiteitenwensen bij de jeugdleden Werkvorm 1: Het scoreformulier

Stap 1

Op een scoreformulier maakt elke cursist kenbaar op welke wijze programma's gemaakt worden, en wat de inbreng van de jeugdleden hierbij is. Bijvoorbeeld:

	per week	per 2 weken	per maand	per 3 maanden	nooit
wij maken programma					
wij evalueren het programma					
wij evalueren met de jeugdleden					

mijn invloed op het programma is	0%	<input type="text"/>	100%
de invloed van de andere teamleden is	0%	<input type="text"/>	100%
de invloed van de jeugdleden is	0%	<input type="text"/>	100%
de invloed van de jeugdleden ontstaat door:			
vragen die zij stellen	0%	<input type="text"/>	100%
vragen die wij stellen	0%	<input type="text"/>	100%
troepraad	0%	<input type="text"/>	100%
spelvormen om ideeën te krijgen	0%	<input type="text"/>	100%
stemmen	0%	<input type="text"/>	100%
wat gaan we doen	0%	<input type="text"/>	100%
een subgroepje verzorgt een programmaonderdeel	0%	<input type="text"/>	100%
anders namelijk: ...	0%	<input type="text"/>	100%

Plaats bij iedere vraag een kruisje op de schaal.

Stap 2

Breng de scores van de hele groep in kaart. Bijvoorbeeld door hand opsteken, tellen, en totalen op de flap noteren. De trainer geeft een korte toelichting op het belang van programmeren met jeugdleden, gekoppeld aan de spelvisie.

Stap 3

In subgroepjes steeds 5 minuten een kort spel doen door een trainer-roulatiesysteem. De aangeboden activiteiten geven aan op welke manieren de inbreng van de jeugdleden vorm kan krijgen. Steeds staat een aspect centraal, bijvoorbeeld observatie, spelvormen of gespreksvormen.

2.7 Activiteitenwensen bij de jeugdleden Werkvorm 2: Hoe kan het beter?

Stap 1

Laat de deelnemers beschrijven hoe in hun afdeling of speltak de programma's tot stand komen. In eigen woorden. Denk aan je eigen aandeel, hoe groot/klein is dat? Laat de deelnemers expliciet beschrijven wat goed gaat en wat niet lekker loopt.

Stap 2

De deelnemers zoeken naar mogelijkheden om in hun situatie verbetering te brengen.

Mogelijke werkvormen zijn:

Lieve Lita-methode

Stap 1

Elke deelnemer schrijft een probleem op uit de praktijk. De brieven worden gericht aan 'Lieve Lita'.

Stap 2

Vervolgens worden de brieven naar rechts doorgegeven. Iedereen beantwoordt de brief als zijnde 'Lieve Lita'. Houd zo vervolgens nog twee antwoordronden.

Stap 3

Dan gaat de brief terug naar de afzender. De antwoorden worden voorgelezen, en de brieven schrijver geeft aan wat voor hem naar zijn inzicht de beste oplossing zou kunnen zijn. Zorg dat bij elk groepje een trainer aanwezig is die het gesprek kan begeleiden en informatie kan inbrengen.

Wat zou jij doen-methode

Stap 1

De deelnemers worden opgedeeld in subgroepen. Elke subgroep ontvangt een stapel kaartjes, waarop telkens een situatie staat beschreven. Bij iedere situatie stellen de deelnemers zichzelf en/of elkaar de volgende vragen, zo mogelijk in discussievorm:

- Wat is je houding?
- Wat doe je?
- Waarom op die manier?

Stap 2

Om de beurt wordt een kaartje genomen en voorgelezen. Anderen geven mogelijkheden gedurende 3 minuten, de inbrenger mag niets zeggen. Na de 3 minuten krijgt de inbrenger 2 minuten om te reageren welke van de aangedragen oplossingen hem wat lijkt.

2.8 Activiteitenwensen bij de jeugdleden Werkvorm 3: De troepraad

Stap 1

In subgroepjes geven de deelnemers aan op welke wijze de jeugdleden betrokken kunnen worden bij het programma maken. Bespreek de mogelijkheden daarna in de groep en vul deze aan.

Stap 2

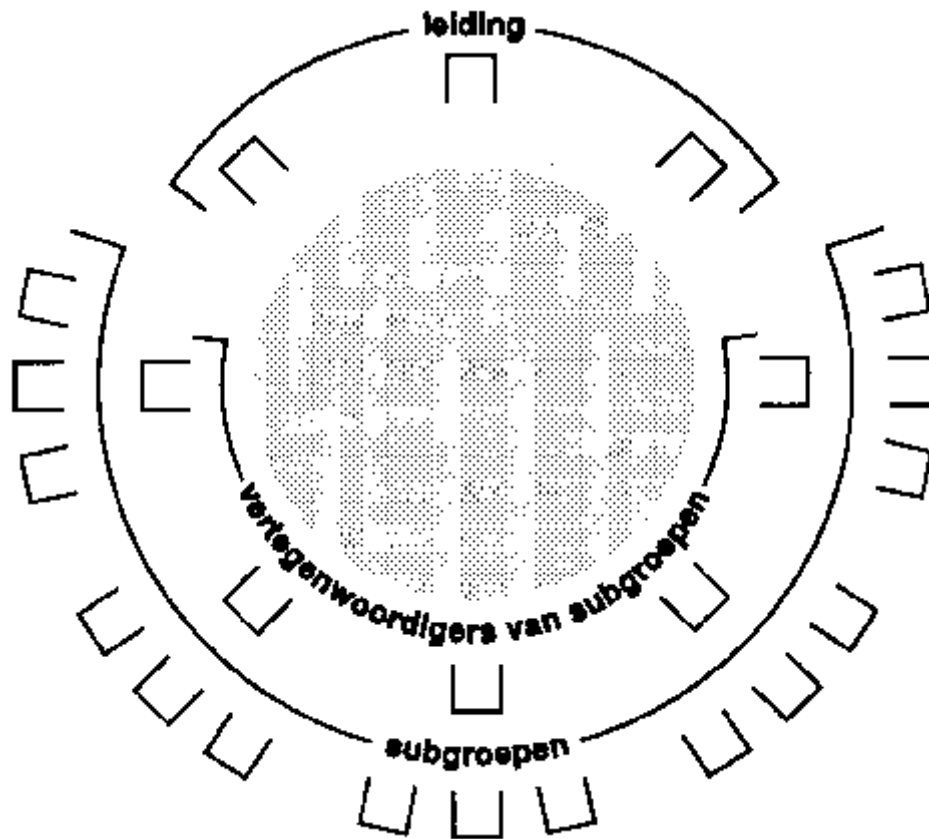
De trainer laat een lijst met spelvormen zien waarmee jeugdleden bij het programmeren betrokken kunnen worden. Elk subgroepje kiest twee spelvormen die voor hen nieuw en/of goed bruikbaar zijn. Zij voeren de spelen rondom een thema uit (kan onder begeleiding van een trainer).

Stap 3

Een troepraad-rollenspel. Elke subgroep wordt vertegenwoordigd door een deelnemer. Deze vertegenwoordigers houden samen met drie (gekozen) leiders een troepraad waarin de ideeën kunnen worden besproken. De troepraad heeft als opdracht het eens te worden over de programma-ideeën voor de komende drie maanden. Gebruik een ronde tafel waar het gesprek plaatsvindt, de subgroep neemt achter haar vertegenwoordiger plaats.

In principe spelen de trainers de rol van de leiders in de troepraad, om zo al doende te demonstreren hoe je zoiets aanpakt. Ook kunnen deelnemers deze rol nemen, dit kost echter meer tijd in

voorbereiding en nabespreking, en draagt het risico in zich dat de wijze waarop je zo'n gesprek leidt niet voldoende uit de verf komt.



Stap 4

Spreek het rollenspel na en koppel dit aan de eigen praktijk van de deelnemers. Bespreek hoe deze manier in de eigen speltak gebruikt kan worden.

2.9 Voorbeelden van associatiespelen

Hieronder staan nog enkele voorbeelden van associatiespelen die kunnen worden toegepast tijdens de training.

2.9.1 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 dat lijnenspel.

2.9.2 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 je de vraag: wat als dat ene woord er niet zou zijn. Je kunt hierbij denken aan woorden als subtropisch eiland (warm, cocktails, water, strand, palmbomen). Dit leidt misschien tot de activiteit: wat doen mensen met slecht weer op een subtropisch eiland (douche

pakken, naar de 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 inspiratie voor een regenachtige dag.

2.9.3 Verwijderen

Iedereen doet zijn/ haar ogen dicht tijdens dit gedeelte.

Situatie:	De deelnemers houden het concrete idee voor ogen.
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 dropping achtig).
Elimineren:	De douaneposten gaan eruit.
Omkeren:	Ze moeten naar een tempel om zich te laten bijten door een mysterieus insect om zo het eeuwig leven te krijgen.

3.9.4 Geforceerd verband

Som enkele dieren op, kies een dier, benoem 12 kenmerken en bedenk nieuwe ideeën vanuit die kenmerken.

Bijvoorbeeld: papegaai: kooi, snavel, pluimen, nootjes, kuif, spreken, vloeken, zaad, mest, piraat, luid.
Of: de tieners 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.

3.9.5 Improvisatie-oefening

De deelnemers worden verdeeld in 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. Elke deelnemer 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 inzigt voor één of meerdere activiteiten.

3 Toets

3.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module kun je:

- verschillende manieren noemen om spelideeën op te doen;
- bij het verzinnen en uitwerken van een spel het gebruik van werkboek, spelmappen en algemene spelboeken demonstreren;
- van ten minste twee spelen naar keuze, één nieuw spelidee uitwerken;
- benoemen met welke factoren bij de keuze van een spel rekening moet worden gehouden;
- concreet aangeven hoe de inbreng van de jeugdleden gestalte kan krijgen bij het programma, en wat de rol van de (bege)leider is;
- verschillende methodes hanteren om het jeuglid te stimuleren nieuwe programma-ideeën te geven;
- twee manieren aangeven hoe de inbreng van jeugdleden bij het programmeren kan worden verbeterd.

3.2 Uitleg toetsvorm

Toets Module Activiteitenwensen en spelideeën

Opdracht deel A: Je bent in subgroepen ingedeeld en hebt zojuist een krant gekregen (dezelfde als de andere groepjes). Probeer in 5 minuten zoveel mogelijk programma-ideeën te verzinnen naar aanleiding van artikelen, illustraties, advertenties, etc. Alles kan, alles mag.

Opdracht deel B: Kies één spel en werk dat in 10 minuten verder uit. Geef aan wat het doel is, wat de regels zijn en geef aan welke materialen er nodig zijn. Geef daarnaast aan onder welk activiteitengebied het spel valt.

Na afloop wordt de ideeënlister en het uitgewerkte spel doorgegeven aan een andere subgroep. Jullie bekijken dus ook de ideeënlister van één van de andere groepen.

Opdracht deel C: beoordeel het werk van een andere subgroep

- Hoeveel ideeën zijn er opgeschreven?
- Welke zijn het origineelst?
- Zijn er verschillen t.o.v. van je lijst?
- Lees het nieuwe spel goed door. Inventariseer de redenen om dit spel wel of niet binnen je eigen groep te gebruiken.

Opdracht deel D: de groep komt bij elkaar en de trainer maakt een rondje. Iedere cursist vertelt zijn tip en top en geeft aan wat hij van de training meeneemt naar de groep.

Nu de module samengevoegd is met de module programmeren kan deze module getoetst worden tijdens het programmeren. Brainstormen en associëren wordt daar toegepast om het programma te vullen.

3.3 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

Nakijksleutel

Bij alle opdrachten doet deelnemer actief mee en bij opdracht D kan deelnemer eigen leermomenten benoemen.

In alle kompassen is de informatie over het maken van een programma te vinden op de eerste bladzijde van het tabblad programma.