

Hand-out Module Programmeren



1	Inleiding	3
1.1	Inhoud	3
1.2	Doel	3
1.3	Plaats op de kwalificatiekaart	4
2	Achtergrondinformatie	5
2.1	Samenstellen van een spelprogramma voor een opkomst	5
2.1.1	Programmeren	5
2.1.2	DITMUSA	5
2.1.3	Doel	5
2.1.4	Inkleding	6
2.1.5	Terrein	7
2.1.6	Materiaal	7
2.1.7	Uitleg	7
2.1.8	Spelregels	8
2.1.9	Aanpassing	8
2.1.10	Checklist programmeren	8
2.1.11	Draaiboek	9
2.1.12	De tijdsindeling	10
2.1.13	Programmeren bij explorers	10
2.2	Opstellen van een meer-maanden- of jaarplan	11
2.2.1	Programmeercyclus	11
2.2.2	Voor- en nadelen	13
2.2.3	Themaproject	13
2.2.4	Progressie	14
2.2.5	Doelgericht	14
2.2.6	Schema meer maandenplan	14
2.3	Programmeren in thema	15
2.3.1	Thematisch werken	15
2.3.2	Waarom moet een thema voldoen?	16
2.3.3	Hoe kom je aan een thema?	16
2.3.4	Hoe kun je een thema uitwerken?	16
2.3.5	Thema als verhaal	17
2.3.6	Aankleding van het gebouw/stafleden	18

1 Inleiding

1.1 Inhoud

Deze module gaat over het samenstellen van een spelprogramma voor een opkomst en het opstellen van een meer maanden- of jaarplan.

1.2 Doel

Na het doorlopen van deze module kun je voor jouw leeftijdsgroep:

- een draaiboek hanteren;
- een programma maken rond een thema of activiteitsgebied;
- beschrijven hoe een programma tot stand komt en waarom dit zo gebeurt;
- de stappen van de programmeercyclus benoemen;
- de voor- en nadelen aangeven van korte en lange termijnplanning;
- een lange termijnplanning maken waarin de veelzijdigheid van het Scoutingprogramma tot uiting komt;
- in een lange termijnplanning een thema of project uitwerken;
- in een lange termijnplanning progressie aanbrengen.

Ad 1.

Een draaiboek is een schematische uitwerking, specifiek voor één opkomst, van startgegevens, beginsituatie, spel- en activiteitendoelen, motivering van spel- en activiteitenkeuze, draaiboek en nabespreking.

Ad 2.

In het programma moet een duidelijke spelopbouw te herkennen zijn (naar variatie, afwisseling, actie vs. rust, toewerken naar een hoogtepunt, etc.).

Ad 3.

De programma's voor jeugdleden komen in een aantal stappen tot stand. Bij bevers, welpen en scouts zorgt de leiding voor de programma's en bij explorers en roverscouts wordt dit proces zoveel mogelijk zelf doorlopen.

Deze stappen zijn de volgende:

- Ideeën verzamelen.
- Keuzes maken.
- Maak een planning.
- Uitwerken en voorbereiden.
- Activiteiten.
- Afronden.
- Nabespreken.

Ad 4.

Hierbij gaat het om het uitwerken van een meer-maandenschema, rekening houdend met:

- bijzondere activiteiten/feestdagen;
- activiteitsgebieden;
- integratie van bijzondere ledenactiviteiten: (weekend)kamp, Scoutingwedstrijden, JOTA-JOTI, en dergelijke;
- de voorbereiding van (thematische) activiteiten;
- het aanleren van vaardigheden;
- het betrekken van de jeugdleden bij het programmeren.



Ad 5.

Hierbij gaat het om:

- bevers: het thema van het dorp Hotsjietonia;
- welpen: het Jungleboek-thema;
- scouts: hierbij gaat het om een thema- of projectkeuze;
- explorers: hierbij gaat het om een thema of project naar keuze.

De deelnemer weet dit op verschillende manieren in de planning uit te werken.

Ad 6.

De geplande activiteiten moeten steeds appelleren aan de zich ontwikkelende mogelijkheden en vaardigheden van de jeugdleden.

1.3 Plaats op de kwalificatiekaart

Nr	Competentiekolom 2	Kennis (K) Vaardigheid (V)	Nr	Competentiekolom 3
17	Planningstechnieken	V	49	Jaarplan
		V	50	Draaiboek
		V	51	Roverscouts projectmanagementtool
		V	52	Communicatiemediën (email, internet, blad)

2 Achtergrondinformatie

2.1 Samenstellen van een spelprogramma voor een opkomst

2.1.1 Programmeren

In het algemeen verloopt programmeren min of meer volgens deze stappen:

- Ideeën verzamelen.
- Keuzes maken.
- Maak een planning.
- Uitwerken en voorbereiden.
- Activiteiten.
- Afronden.
- Nabespreken.

Deze stappen worden zowel bij het programmeren op de lange(re) termijn, als bij het programmeren voor één opkomst doorlopen. Hier besteden we uitsluitend aandacht aan het laatste en lichten we de stappen toe voor het voorbereiden, uitvoeren, en evalueren van één opkomst.

De ideeën voor een opkomst kunnen op de volgende manier ontstaan:

- Uit het meer-maandenschema.
- Uit de spelmappingen.
- Door ideeën van de kinderen.
- Van radio, televisie, films, boeken.
- Internet.
- Activiteitenbank op www.scouting.nl.
- Uit de oude doos, logboeken.
- Zomaar opkomende ideeën.
- De actualiteit, het seizoen, de feestdagen.

Er zijn allerlei spel- en werkvormen om op ideeën te komen. Activiteiten die zowel in het team gebruikt kunnen worden, als met de jeugdleden, om samen het programma op te stellen! De werkvormen zijn opgenomen in de module Activiteitenwensen en spelideeën.

2.1.2 DITMUSA

Nu kun je gebruik maken van het DITMUSA-schema. DITMUSA is het woord dat je krijgt als je de beginletters van een aantal spelelementen samenvoegt. De elementen van een spel zijn **Doel**, **Inkleding**, **Terrein**, **Materiaal**, **Uitleg**, **Spelregels** en **Aangepast**. Als ze alle 7 aanwezig zijn, zorgen ze dat je spel (technisch) goed ineen zit. Of je activiteit dan ook schitterend zal verlopen, is nog een andere zaak, maar het is alvast een noodzakelijk begin.

2.1.3 Doel

Het doel houdt in dat men nadenkt over wat je precies wilt bereiken met de kinderen. Dat kan op het gebied van ontwikkelen zijn, zie daarvoor de module Leeftijdseigen kenmerken. Maar ook het thema werkt toe naar een climax. Het verhaal heeft hopelijk een happy end. Bij thema als achtergrond zit er ook een opbouw in het programma. Op basis van het doel kies je uit het lijstje nu die ideeën die je haalbaar en leuk vindt voor de kinderen. Plaats de ideeën in een goeie volgorde. Denk na over wat de eerste activiteiten worden om de kinderen te laten instappen in de activiteit en mee op sleeptouw te nemen. Dingen die kinderen graag spelen, die ze goed kunnen, die hen prikkelen, etc. Voorzie veel verschillende impulsen. Zo kun je veel variatie brengen in de activiteit, je kunt vlot inspelen op kinderen, je activiteit bloedt niet snel dood, etc.

Over opdrachtdoelstellingen en achtergronddoelen

- Opdrachtdoelen zijn doelstellingen die je meegeeft aan je leden. Ze staan in zeer sterk verband met het spel.
- Achtergronddoelen zitten in het hoofd van de leiding. Het zijn doelen die de leiding wil bereiken met het spel of de grote activiteit.

Enkele voorbeelden

Opdrachtdoelstelling	Achtergronddoelstelling
<i>Breng met de hele groep het flesje zo snel mogelijk naar het eiland, zonder de grond te raken.</i>	<i>Ik wil mijn groep leren samenwerken, ik wil de leidersfiguur detecteren, ik wil mijn groep stimuleren in creatief denken.</i>
<i>Som tien idolen op.</i>	<i>Ik wil de belevingswereld van de kinderen leren kennen.</i>
<i>Breng goud over van de goldrushbank naar de Jet & Bill-bank zonder door de rovers gesnapt te worden.</i>	<i>Ik wil de kinderen eens goed afmatten en laten razen.</i>
<i>Verzin vijf zaken die anders zijn in een Turks gezin dan in je eigen gezin.</i>	<i>Ik wil een gesprek aangaan over een multiculturele samenleving.</i>

Buiten bereik en binnen beleving

Een goede speldoelstelling is er één die net buiten het bereik van de spelers ligt. De leden mogen niet het gevoel hebben dat ze de doelstelling eens rap zullen waarmaken. Ze moeten een uitdaging zien om eraan te beginnen. 'Binnen beleving' wil dan weer zeggen dat de spelers het geloof moeten behouden dat ze de doelstelling kunnen bereiken. De spelers moeten aanvoelen dat het haalbaar is. Het themaverhaal ondersteunt ze bij dit geloof. Volg de module Leeftijdseigen kenmerken voor meer achtergrond over het stellen van doelen.

2.1.4 Inkleding

Met deze ideeën kun je een thema kiezen voor de opkomst. Er zijn twee uitersten bij het gebruik van een thema(verhaal):

- Een thema(verhaal) vormt het uitgangspunt van je programma. Aan de hand van het thema(verhaal) bedenkt je activiteiten die je zou kunnen doen,
- De activiteiten vormen het uitgangspunt bij het bedenken van een thema(verhaal).

In het Scoutingprogramma wordt voornamelijk vanuit de eerste situatie gewerkt. De tweede situatie zal in de praktijk echter ook regelmatig voorkomen.

Als je het thema gekozen hebt, kun je activiteiten kiezen. Hierbij houdt je rekening met de wensen van de kinderen, de ruimte, de activiteiten die je pas nog hebt gedaan, etc. Later in deze module komen we nog uitgebreid terug op programmeren in thema.

Bij inkleding denken we ook onmiddellijk aan allerhande grappige attributen, sprekende kostuums, veel make-up, etc. Sommigen mobiliseren de hele vriendenkring en familie om aan het nodige materiaal te komen.

Jezelf verkleden is echter nog geen garantie voor een geslaagde activiteit! Ben jij werkelijk kabouter Snor die de bevers wil leren paddenstoelen inrichten of ben je leider Piet of leidster Imke met een kabouterpakje aan? Als je kostuums en attributen bij hebt, moet je ze ook gebruiken!



Je kunt, behalve jezelf verkleden, ook het spel inkleden. Zo zijn de knikkers die verzameld worden in het bos niet langer knikkers maar de deurknopjes van de kabouterhuisjes. Ook dat is inkleding. Wie oog heeft voor inkleding van de activiteit en daarbij aandacht schenkt aan de nodige verkleedattributen, vergroot de kans op betrokkenheid van de leden. En natuurlijk zijn we niet iedere week kabouter Snor die opnieuw parels verzamelt.

Inkleding is:

- jezelf verkleden;
- je inleven in je rol;
- het spel inkleden.

2.1.5 Terrein

Bedenk waar de activiteiten het best kunnen worden gespeeld. Moeten wij ons daarvoor verplaatsen? Kan het verplaatsen op een spannende manier ook nog in het verhaal gepast worden? Het verhaal slaat anders namelijk dood tijdens het lopen naar het speelveld.

De grootte van je terrein bepaalt mede de slaagkansen van je spel. Als je wilt dat spelers elkaar vaak tegenkomen, mag je het terrein niet te groot maken. Moeten de spelers elkaar ongemerkt kunnen besluipen of moeten ze tikkers kunnen ontwijken, dan bakken je een groter terrein af. Zorg wel dat het voor de tikkers haalbaar blijft. Stel jezelf vooraf de vraag hoe vaak iemand het terrein moet kunnen doorkruisen. Als je bijvoorbeeld 20 keer van het ene kamp naar het andere moet kunnen lopen, is 250m zeer ver. Je moet dan al minstens 10 kilometer afleggen.

Op een klein terrein zal meer techniek nodig zijn. Met een verkeerde trap op een bal zal die sneller buiten het veld belanden, een afwijking van het traject zal sneller in het voordeel van de tegenstander zijn. Op een groter terrein is er meer tijd voor je een beslissing moet nemen omdat eventuele tegenstanders langer wegblijven. Een klein terrein haalt dan weer duidelijk de fysieke inspanning naar beneden. Het verhoogt wel de betrokkenheid omdat er nergens een hoekje is waar de spelers zich kunnen verstoppen.

De grootte van een terrein staat zeker niet alleen in relatie tot het beoogde doel en de vaardigheden van de spelers. Het aantal spelers is misschien wel de voornaamste factor voor de keuze van een terreingrootte.

2.1.6 Materiaal

Bedenk welke materialen nodig zijn voor de activiteiten. Zijn deze materialen al beschikbaar of moet er nog wat worden aangeschaft, geregeld of gefabriceerd.

De geschiktheid van het materiaal hangt samen met de vaardigheden van de kinderen en de veiligheid. Bevers hebben nog niet de fijne motoriek om een schaar te hanteren, welpen zijn hiermee nog aan het oefenen, en van scouts mag je secuur knipwerk verwachten. Het hanteren van messen kan bij welpen nog leiden tot onveilige situaties, bij de scouts leren ze de technieken om letsel te voorkomen. Ook het materiaal zelf moet geen gevaar opleveren. Houten voorwerpen met veel splinters vraagt om problemen. Een niet goed opgeblazen bal is pijnlijk.

2.1.7 Uitleg

Hoe ga je die activiteit verwoorden naar kinderen, hoe breng je het aan, hoe maak je de activiteit aantrekkelijk? De eerste pagina's van een leesboek zijn altijd zo geschreven dat je direct in het



verhaal gezogen wordt en veder wilt lezen. Zo moet ook de opkost beginnen. Met welke activiteit houd ik de kinderen allemaal geboeid voor het thema? Hoe moet ik dat verhaal brengen? Verder, hoe past elke activiteit in het thema? Als de activiteit een rol speelt in het verhaal, moet dat natuurlijk duidelijk worden. Als je in een themaverhaal werkt, heet het spel tikkertje natuurlijk geen tikkertje, maar krijgt het spannende namen als de meteorietenregen, de griepepidemie, etc. In de module Presenteren en uitleggen van activiteiten lees je meer over hoe je moet uitleggen, over het indelen, het opstellen, etc.

2.1.8 Spelregels

Drie redenen waarom spelregels nodig zijn.

1. Spelregels en veiligheid: spelregels moeten de veiligheid bevorderen.
Bijvoorbeeld:
 - Fysiek: het hoofd raken bij jagersbal telt niet. Je mag dus niet naar het hoofd gooien.
 - Psychisch: in het nachtspel moet je per twee bij elkaar blijven.
2. Spelregels en doelstellingen: spelregels moeten in functie staan van de doelstellingen. Ze moeten het bijvoorbeeld mogelijk maken te scoren en tegelijkertijd te verhinderen dat er gescoord wordt.
Bijvoorbeeld bij een bosspel is de doelstelling: slim handel drijven om zo rijk te worden. Een spelregel hierbij is dat spelers enkel handel mogen drijven met spelers van een andere ploeg. Als ze dat ook met de eigen leden mochten, zou de doelstelling van het spel veranderen in 'snel wisselen met vrienden en zo rijk worden'.
Soms kunnen spelregels de doelstelling hinderen. Een loopspel met een beetje tactiek kan door te veel spelregels snel veranderen in een tactisch spel met een beetje beweging. Het is maar wat je wilt, natuurlijk.
3. Spelregels en het spel: sommige spelregels zijn nodig om een bepaald spel dat spel te laten zijn.
Bijvoorbeeld: Handvoetbal speel je met de handen. Bij een blinddoekspelletje mag je niet kijken.

2.1.9 Aanpassing

Bij de 'A' van DITMUSA ligt het accent op de activiteit of het spel. Pas je activiteit aan de situatie aan: het aantal leden, de tijd van het jaar, de speluur, de leeftijd van je leden, etc. Durf je activiteit om te gooien als de situatie verandert. Het is dé manier om je spel nog te doen slagen. Let op! Je spel aanpassen is vaak iets van de laatste vijf minuten. Onverwacht komen er weinig leden opdagen, regent het of zijn de kegels in het materiaalhoek verdwenen.

2.1.10 Checklist programmeren

Hieronder een aantal 'eisen' waaraan een programma moet voldoen. We hebben geen onderscheid gemaakt voor korte en lange termijnplanning.

Houd voldoende rekening met/is er voldoende rekening gehouden met:

- de leeftijd van de jeugdleden;
- de samenstelling van de groep (oud/jong, jongens/meisjes?);
- de grootte van de groep;
- de beschikbare leiding;
- de mogelijkheden van de leiding (tijd, ervaring, speciale vaardigheden);
- de beschikbare (spel)ruimte;
- het jaargetijde (regenprogramma);

- tijdsduur van de activiteit (niet te kort of te lang);
- beschikbare financiën;
- beschikbaar materiaal;
- doel van de activiteit (wat willen we eigenlijk: ontspanning, samenwerking, leren, etc.);
- soort activiteit (rustig - wild);
- competitie (ja - nee);
- vaste activiteiten en feestdagen.

2.1.11 Draaiboek

Het lijstje met activiteiten voor een opkomst voeg je vervolgens samen tot een programma. Hierbij is een draaiboek een handig hulpmiddel. In zo'n schema zijn tijd, activiteit, benodigd materiaal, de uitvoerder, eventueel een alternatief programma, en de evaluatie opgenomen.

Gegevens: Waar: Wanneer		Beginsituatie: (groep, accommodatie/materiaal en leiding)		
<i>Spel/activiteit/thema</i>				
Motivering activiteiten- keuze/doel:				
Draaiboek				
<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>	<i>Materialen/kosten</i>	<i>Wie</i>	<i>Opmerkingen:</i> bijvoorbeeld voorbereiding, alternatief
Nabespreking:				

Door het *invullen* van dit schema werk je de opkomst uit en verdeel je de taken. Het is heel goed mogelijk de kinderen te laten deelnemen aan het voorbereiden van het programma door ze een aantal taken te geven.

Bij de *uitvoering* van het programma ga je uit van het draaiboek. Dit is ook geen keurslijf. Bij alle speltakken zul je moeten inspelen op de reacties van de kinderen op het programma, en zo nodig het



schema moeten verlaten en improviserend verder moeten gaan. Het schema is slechts een hulpmiddel, geen wet!

De *nabespreking* van een programma kan een basis zijn voor een nieuw programma. Onder nabespreken verstaan we ook de spontane reacties van kinderen op een programma of de reacties van medeleiders op een programma. In de module Evalueren kun je hier meer informatie over vinden.

2.1.12 De tijdsindeling

Geef aan hoe de activiteiten over de beschikbare tijd zijn verdeeld. Er moet een duidelijke begin-, midden- en eindactiviteit zijn. Bijvoorbeeld een warming-up of het inleidende spel, de hoofdactiviteit, en een afsluitend spel zodat de kinderen weer rustig naar huis gaan.

Ga ook na hoe de afwisseling is tussen intensieve en rustige activiteiten, en tussen nieuwe en bekende spelletjes.

Bij langere programma's is het belangrijk een pauze in te lassen. Dit kan natuurlijk ook met activiteiten worden ingevuld, zoals limonade drinken, voorlezen of lekker even kletsen. Ga na of de tijdsplanning aansluit bij de mogelijkheden van de leeftijdsgroep.

Kijk bij de activiteitenkeuze ook naar de afwisseling in organisatievorm; bijvoorbeeld de hele groep, subgroepjes, individueel. En natuurlijk let je ook op afwisseling in de activiteiten die van de jeugdleden gevraagd worden, zoals luisteren, hollen, zitten, speuren, concentreren, lol maken, knutselen, etc.

2.1.13 Programmeren bij explorers

Explorers programmeren zoveel mogelijk zelf, als begeleider heb je een ondersteunende rol. In algemene termen kun je de volgende eisen aan het explorerprogramma stellen.

2.1.13.1 Eisen die je stelt aan het programma

De eisen die je stelt aan het programma, zijn:

- Het programma is betaalbaar.
- Het programma is een Scoutingprogramma.
- Het programma is een realistisch programma.
- Het programma is een programma gesteund door de afdeling.
- Het programma is nieuw.
- Het programma is veelzijdig.
- Het programma is progressief.

Natuurlijk moet een programma *betaalbaar* zijn. Voor explorers is dat vaak een probleem. Het is een taak van de begeleider om te helpen met het vinden van mogelijkheden om dit niet altijd een belemmering te laten zijn voor leuke activiteiten.

Explorers moeten plezier hebben in het programma, maar het moet een *Scoutingprogramma* blijven. De begeleider draagt er zorg voor dat ook aspecten als natuur en milieu, internationale verbondenheid en samenleving, onder de aandacht worden gebracht.

Voor explorers moet het een *realistisch programma* zijn dat aansluit bij hun belevingswereld. Daarnaast moet het gewoon haalbaar zijn, soms willen ze wel iets teveel.



Als de activiteit wordt *gesteund* door de afdeling zal deze beter verlopen. Activiteiten die alleen door de begeleider worden gesteund, of door maar een paar explorers, zullen minder goed verlopen, hoe leuk ze ook zijn. Een *nieuw programma* betekent een andere startactiviteit. Een progressief programma is een goed vervolg op zo'n startactiviteit. Dit samen vormt een explorerprogramma, uitgevoerd door explorers, ondersteund door de begeleider.

2.1.13.2 Hoe komt een programma tot stand

Explorers maken zelf hun programma. Daarbij krijgen ze een werkwijze aangereikt die hen helpt het programma zo goed mogelijk uit te voeren.

Voor het bedenken en uitvoeren van programma's zijn zeven stappen te nemen:

1. Ideeën verzamelen: de explorers kunnen aan ideeën komen op manieren zoals in de module Spelideeën en activiteitenwensen is uitgewerkt. Als begeleider kun je deze manieren aanreiken.
2. Keuzes maken: uit de berg ideeën die de explorers nu hebben, moeten ze kiezen en verder nadenken om de ideeën om te zetten naar een programma voor een langere periode. Het is goed als de explorers alle activiteitengebieden een keer verwerkt hebben in het programma. Dit zorgt voor afwisseling.
3. Maak een planning: de ideeën die bepaald worden door de kalender zijn het gemakkelijkst in te vullen, evenals de groepsgebonden activiteiten en de regio- en landelijke activiteiten. Daarna komen de projecten en de weekendvullende activiteiten en tenslotte krijgen de andere ideeën een plaatsje op de kalender. De begeleider kan tips geven voor een evenredige en logische indeling van de activiteiten. In een schema worden de volgende kolommen ingevuld: Datum, Inhoud, Wie bereidt het onderdeel voor?, Wie organiseert het onderdeel, Financiën en Bijzonderheden. Op deze wijze krijgen de explorers een overzicht van de activiteiten en de kosten. Als activiteiten moeilijk uitvoerbaar of te duur zijn, kun je als begeleider de explorers helpen om andere keuzes te maken.
4. Uitwerken en voorbereiden: de explorers die de activiteit verder uitwerken, moeten daar op tijd mee beginnen, zeker als de activiteit op een andere locatie plaatsvindt, er extra materiaal geregeld moet worden of als het op een andere tijd plaatsvindt. En hoe zit het met de financiën? Als begeleider let je er vooral op dat alles op tijd gebeurt en dat er geen verkeerde dingen geregeld worden.
5. Activiteiten: de activiteiten worden uitgevoerd.
6. Afronden: bij sommige activiteiten is het leuk deze op een bijzondere manier af te sluiten, bijvoorbeeld met een foto, een medaille of een presentatie. De begeleider stimuleert hier door ideeën aan te dragen.
7. Nabespreken: een evaluatie kan kort zijn, maar na een project kan het fijn zijn dat de explorers iets uitgebreider evalueren. Ze kunnen elkaar vertellen wat goed ging, en wat de volgende keer anders of beter moet. Als begeleider kun je hierin sturen door tijd te vragen voor een evaluatie. Zie erop toe dat ook de 'stillere' explorers aan het woord komen.

Meer informatie over deze zeven stappen vind je in de kompassen en in de Explorergids die in 2012 uitkomt.

2.2 Opstellen van een meer-maanden- of jaarplan

2.2.1 Programmeercyclus

Jeugdleden komen naar Scouting, omdat ze de mensen daar leuk vinden, de activiteiten waarderen, en het aantrekkelijk vinden dat ze allerlei verschillende activiteiten doen en er nieuwe dingen leren. Activiteiten staan bij Scouting dus centraal.

In het algemeen verloopt programmeren min of meer volgens dezelfde stappen. Als de termijn bekend is, worden ideeën verzameld, keuzes gemaakt, er wordt een planning gemaakt, programma's worden uitgewerkt en voorbereid, uitgevoerd, afgerond, en nabesproken. Door de nabespreking komen er mogelijk weer nieuwe ideeën op tafel. Daarmee is de cirkel rond. Dit wordt de *programmeercyclus* genoemd.



De stappen in de programmeercyclus zijn zowel individueel, als met het leidersteam te volgen. Maar altijd in relatie met de betrokkenheid van de jeugdleden hierin. Zie de module Activiteitenwensen en spelideeën. Samenvattend: jongere leeftijdsgroepen worden vooral betrokken bij het verzamelen van de ideeën en bij het nabespreken. Oudere leeftijdsgroepen zullen in toenemende mate ook aan de andere programmeerstappen een bijdrage kunnen leveren, inclusief de planning en de uitvoering.

Programmeren omvat dus alle handelingen die verricht moeten worden om een activiteit uit te voeren. Steeds komt een aantal te onderscheiden handelingen in een zelfde volgorde terug. De programmeercyclus is hiervoor een hulpmiddel bij uitstek.

Het begint met het verzamelen van ideeën, het vrijelijk de fantasie gebruiken. Alle ideeën en invallen worden geïnteriseerd, zonder al direct te zeggen 'Wat gek!' of 'Dat kan nooit!'. Het is ook mogelijk om enkele ideeën met elkaar associatief te laten ontstaan en aan te vullen. Zie hiervoor de associatiespelen in de module Activiteitenwensen en spelideeën.

Vervolgens zal er tussen de ideeën moeten worden gekozen. Denkbaar is, dat voorstellen worden samengevoegd. Voor deze selectie worden criteria gehanteerd: aansluiten bij de jeugdleden, vaardigheden leidersteam, kosten, jaargetijde, etc.

De gekozen ideeën worden in de meer maandenplanning opgenomen. Hierbij wordt rekening gehouden met de in de jaarplanning opgenomen activiteiten, zoals: groepsactiviteiten, feestdagen, weekend, etc.

De geselecteerde ideeën zullen nu handen en voeten moeten krijgen: de voorbereiding wordt opgestart. Het is handig dit in een schema te zetten. Voordat de activiteit begint, wordt nog eenmaal



een programmacheck gedaan. Is alles geregeld? Zijn de benodigde materialen aanwezig? Weet iedereen wat van hem wordt verwacht?

Tijdens de uitvoering van de activiteit zal blijken of de programmering voldoende is geweest. Is de activiteit achter de rug, dan moet nog eens worden gezien of de activiteit is verlopen zoals het had moeten gaan. Daarbij is de mening van de jeugdleden van belang. De nabespreking is het moment van terugkijken, en vanuit die ervaring plannen maken voor de toekomst.

2.2.2 Voor- en nadelen

Voordelen lange termijnplanning:

- Het bevordert de kwaliteit van de programma's.
- Het geeft meer garanties voor afwisseling/veelzijdigheid in de activiteiten.
- Het helpt om vanuit een gesteld doel in de toekomst (bijvoorbeeld weekend of zomerkamp) terug te redeneren naar de consequenties van de voorafgaande programma's.
- Het maakt een beter geplande voorbereiding mogelijk.
- Een efficiënte werkwijze en een goede taakverdeling wordt mogelijk.
- De progressie/ontwikkeling wordt zichtbaar.
- Bezinning op en waardering van het werk wordt mogelijk.
- Er kan toegewerkt worden naar hoogtepunten.

Nadeel lange termijnplanning:

Het gevaar bestaat dat het programma als een vastgelegde afspraak nauwgezet wordt gevolgd; het is moeilijk in te spelen op de actualiteit of mogelijkheden die zich ineens voordoen. Indien het leidersteam de planning beschouwt als richtinggevend en er flexibel mee omgaat, is dit nadeel niet van toepassing.

Voordeel korte termijnplanning:

Voor jeugdleden (vooral jongere leeftijdsgroepen) is dit soms overzichtelijker. Wat zullen we volgende week doen? Dit wil echter niet altijd zeggen, dat ze het programma een week later ook nog leuk vinden.

Nadeel korte termijnplanning:

Sommige van de genoemde ideeën zijn in korte tijd niet altijd te verwezenlijken.

2.2.3 Themaproject

Scouting propageert verschillende manieren van spelen. Door een breed activiteitenpakket aan te bieden, krijgen jeugdleden volop de mogelijkheid hun creativiteit te ontwikkelen.

In het programmeren op lange termijn geldt als belangrijk criterium: het gebruik van thema's en projecten. Dit betreft voor de bevers en welpen zowel het eigen thema (Hotsjietonia, de jungle), als het gebruik van andere thema's (dieren, indianen, milieu). Voor scouts en explorers gaat het om het verwerken van een thema in het programma. Indien een thema meerdere weken wordt gebruikt, is er sprake van een project.

Deze werkwijze is een van de karakteristieke kenmerken van Scouting. Werken met het thema geeft voor leiding een kader aan met tevens een uitdaging om tot nieuwe activiteiten te komen. Voor de betreffende leeftijdsgroepen past het thema in de beleavingswereld en sluit daarmee aan bij de leeftijdseigen kenmerken.



Bij het programmeren op lange termijn is het belangrijk oog te hebben voor het gebruik en de uitwerking van thema's en projecten:

- Welke thema's/projecten zijn gekozen?
- Sluiten ze aan bij de belevingswereld van de jeugdleden?
- Worden ze binnen verschillende activiteitengebieden uitgewerkt?
- Hoe worden de jeugdleden bij het thema/project betrokken?
- Zit er goede opbouw in het thema? Als er over meerdere weken wordt gewerkt, is het belangrijk naar een hoogtepunt toe te werken. Het programma moet een zekere spanning krijgen, zodat het uitdagend blijft om met het thema bezig te zijn.
- Hoe wordt het thema/project afgerond?
- Hoe is de verhouding tussen de thema's en projecten onderling? Is er een verband? Is er een logische opbouw?

Zie voor de uitwerking van het vaste thema de informatie in de module Spelvisie en spelaanbod en voor programmeren in thema paragraaf 2.3 van deze module.

2.2.4 Progressie

Activiteiten, die steeds op dezelfde manier worden herhaald, gaan vervelen. Jeugdleden zullen steeds dingen willen doen die moeilijker zijn en verder gaan dan het bekende. Daarom moet er progressie in de activiteiten zitten. Progressie betekent opbouw, voortgang, en vooruitgang. Ontwikkeling dus.

Een ontwikkeling in:

- de activiteiten: nieuwe, andere, moeilijker, ingewikkelder, groter, etc.;
- het programma: veelzijdig, afwisselend, maar met een bepaalde samenhang.

2.2.5 Doelgericht

Doel: de persoonlijke ontwikkeling door een groeiende zelfstandigheid, het ontdekken van mogelijkheden voor zichzelf en de wereld, nieuwe kennis en vaardigheden. Om dit te verwezenlijken moeten in de activiteiten steeds nieuwe, moeilijkere en meer uitdagende elementen zitten, iets extra's voortbouwend op voorafgaande ervaringen.

2.2.6 Schema meer maandenplan

Datum	Inhoud	Activiteitengebied	Thema	Materiaal/ kosten	Afspraken Wie	Mededelingen/ diversen



2.3 Programmeren in thema

De term 'thema' moet je breed opvatten. In alle gevallen waar min of meer op zichzelf staande activiteiten door een bepaald onderwerp centraal in het programma worden verbonden is er sprake van een thema. Het betekent gebruik maken van een bepaalde sfeer, een bepaalde beleavingswereld, die meestal anders is dan die van alledag.

Thema's worden boeiend als zowel leiding als kinderen zich kunnen inleven, maar zich vooral ook kunnen uiten in het thema. Een goed thema prikkelt de fantasie en de expressie van de kinderen. Hoe beter dit tot uiting komt, hoe beter het resultaat van de activiteiten is. Datzelfde geldt overigens ook voor de training: als deelnemers actief participeren in de training, komt de uitwisseling van informatie veel beter tot zijn recht. Niet elke deelnemer heeft direct een open houding. Daar gaat eerst een heel groepsproces (oriëntatie, betrokkenheid en onafhankelijkheid) aan vooraf. Om dit proces te stimuleren, kan het gebruik van thema's functioneel zijn.

Het spelen met een thema richt de aandacht en fantasie op een centraal onderwerp.

Het spelen in thema kan activiteiten een meerwaarde geven doordat:

- Activiteiten een grotere onderlinge samenhang krijgen. Een thema kan als leidraad dienen bij het bedenken van activiteiten, hierdoor hangen de activiteiten niet als los zand aan elkaar. Je speelt geen tikkertje, gaat niet tekenen en voetballen, maar je doet een indianendans, gaat tipi-schetsen en houdt de bizon. Een thema biedt je veel keuzemogelijkheden en biedt je toch houvast.
- Thema's maken een activiteit smeugiger. Je kunt op een speelse manier serieuze zaken en doelstellingen aan bod laten komen. Werken met thema is sfeerverhogend in de training, doordat het afwisseling biedt met de meer 'serieuze' trainingsonderdelen.

Thema heeft verder een duidelijke rol in de 'aankleding' van de trainingsruimte, waardoor er een prettigere werksfeer kan ontstaan. Veel bestaande spelvormen zijn opnieuw te gebruiken door ze te vertalen in het thema. Hoe rijker het thema, hoe meer mogelijkheden.

Kortom, om de deelnemers van de training zelf te laten ervaren hoe leuk het is (en niet alleen voor de kinderen) om met thema's te werken, kan de training in thema gegeven worden.

Binnen Scouting is het gebruikelijk om tijdens kampen thema's te gebruiken. Bij wekelijkse opkomsten is het al beduidend minder gebruikelijk. Tijdens de training kunnen trainers deelnemers zelf laten ervaren wat thematisch werken met de fantasie en de betrokkenheid van de jeugdleden kan doen. Ze ervaren zelf welke meerwaarde thematisch werken heeft. De trainers geven daarnaast ook een voorbeeld hoe leiding thematisch kan werken: invulling van thema en presentatie van het thema. Dit zijn ervaringen die waardevol zijn voor de deelnemers.

2.3.1 Thematisch werken

Thematisch werken is niet eenvoudig. Door het regelmatig te oefenen, zul je al snel merken dat het eenvoudiger gaat. Ofwel: je leert het door te doen! Je voelt veel beter aan wat deelnemers aanspreekt en hoe ver je kunt gaan. Wanneer je het thema te ver doorvoert dreig je de aansluiting met verlegen of onzekere kinderen te verliezen. Dit staat haaks op je doelstelling.

Thematisch werken vraagt wel extra kwaliteiten van leiding. Leiding moet:

- de creativiteit hebben om invulling te kunnen geven aan het thema;
- het thema overtuigend kunnen overbrengen (dat betekent dus niet dat je een professioneel acteur moet zijn);

- enthousiast en inspirerend zijn;
- zich kunnen inleven in het thema.

2.3.2 *Waarom moet een thema voldoen?*

Wil een thema succesvol zijn, dan moet het aan een aantal voorwaarden voldoen:

Het onderwerp en de invulling moeten aansluiten bij de beleavingswereld van de kinderen.

Het thema moet te vertalen zijn in o.a.:

- aankleding van de ruimte;
- rollen voor de staf;
- rollen voor de cursisten;
- allerlei details;
- activiteiten;
- uitnodiging en afscheid.

Een thema moet je van begin tot einde doorzetten, zowel in de grote lijnen als in de kleine details. Een half afgemaakt thema is erger dan geen thema!

Bij het uitwerken van een thema begin je altijd dingen te verzinnen vanuit het thema, waarna je kijkt hoe je het inpast in de opkomst. Het is dus niet goed om te denken 'dit is het vaste programma, hoe gooien we hier een themasausje overheen?'

De leiding moet het leuk vinden, zij moeten er per slot het thema uitstralen.

Leiding moet zich volledig kunnen inleven en hun rol consequent uitspelen tijdens de themaonderdelen. Vervolgens moet je in de andere onderdelen de knop weer radicaal om draaien en het serieuze staflid spelen. Inleven houdt o.a. in dat je nooit een onderdeel start met de woorden 'en dan gaan we nu een themaspelletje doen'. Deze woorden staan garant voor het mislukken van je themasfeer.

2.3.3 *Hoe kom je aan een thema?*

Natuurlijk biedt het spelaanbod al een spelthema. Bij de bevers is dit het dorp Hotsjietonia en bij de welpen het Jungleboek. De kompassen bieden hierover en over de activiteitsgebieden veel informatie. Kijk om je heen (jaargetijden, het weer, de streek, het nieuws van de dag, mensen op straat). Verhalen, sprookjes, sagen en legenden. Daarnaast kun je natuurlijk ideeën voor thema's halen uit boeken, tijdschriften, bladen, tv-programma's, etc.

Geschiedenis (Romeinen, ontdekkingsreizen), aardrijkskunde (tradities van volkeren), beroepen etc. Verzamel zoveel mogelijk informatie over het gekozen thema. Verdiep je in het onderwerp en lees erover. Je kunt ook contact opnemen met verenigingen, die zich met dit onderwerp bezighouden. Van het verzamelde materiaal kun je een infoboekje samenstellen. Hierbinnen kun je ook je eigen verhaal kwijt.

2.3.4 *Hoe kun je een thema uitwerken?*

Het thema kun je op drie manieren verwerken:

1. Het thema als achtergrond.
2. Het thema als rode draad.
3. Het thema als verhaal.



Het thema als achtergrond

De aankleding van ruimtes, de staf en de deelnemers worden in een bepaalde sfeer geplaatst. Denk daarbij ook aan de benaming.

Het thema als rode draad

Er ontstaat meer samenhang in de verschillende onderdelen en activiteiten van het programma. Er is meer sprake van een (spel)project. Je kunt bij een welpenopkomst bijvoorbeeld het mensendorp Haveli bezoeken in de jungle, waar ze heel bedreven zijn in het maken van knopen. Bij de scouts kan een middeleeuws thema leiden tot een 'aanval' met een zelf gepioneerde blijde.

Het thema als verhaal

Hierbij maak je samen een avontuur van begin tot einde mee. Met behulp van themafiguren, 'doen alsof', het mee- en naspelen van het verhaal beleef je het verhaal mee.

Voorbeeld thema Middeleeuwen

- Als achtergrond: aantal weken met verschillende situaties uit de Middeleeuwen werken.
 - Week 1: Hoe was dat leven in de Middeleeuwen? Stripverhalen maken over leven en avonturen in de Middeleeuwen. Enge spelen en eng monster maken.
 - Week 2: Riddertoernooi: verschillende kracht- en behendigheidsspelen.
 - Week 3: Bedevaart: speurtocht met drakensporen naar een heilige plaats.
 - Week 4: Heksen en tovenaars: goocheltrucs leren en magische spelen doen.
- Als rode draad:
 - Week 1: Museum bezoek + werkblad Middeleeuwen.
 - Week 2: Middeleeuwse kleren en voorwerpen maken.
 - Week 3: Inrichten tentoonstelling voor ouders en uitnodigingen/affiches maken.
 - Week 4: Ontvangst ouders + gezamenlijk Middeleeuwse spelen + eten.
- Als verhaal:
 - Week 1: De koning is door een slechte roofridder weggejaagd uit paleis. Hij zit eenzaam te kniezen. De kinderen worden te hulp geroepen. Zij moeten aan de strenge eisen van de koning tegemoet komen. Oefenen in paleismanieren, bedienen, lekkere dingen maken, proeven en testen van eten en drinken.
 - Week 2: De koning wil terug naar zijn paleis. De kinderen moeten zijn ridders worden en gaan in training.
 - Week 3: Speurtocht naar het paleis. Onderweg zijn er vele beproevingen. Uiteindelijk komen we bij het paleis. Dit is verlaten op een paar bedienden na. De roofridder is weer eens een oorlogje aan het uitvechten.
 - Week 4: Groot feest. De scouts maken eten boven het vuur en gaan goochelen. Ook is er een echt riddertoernooi.

2.3.5 Thema als verhaal

Voor het gebruik van een thema als verhaal is een aantal gouden regels te hanteren. Het gebruik van deze regels garandeert een belevenis waaraan deelnemers zonder aarzelen zullen meedoen.

Het verhaal is de basis en ontstaat als eerste. Pas daarna worden de activiteiten in een samenhangend verhaal ingepast. Eerst de activiteiten bedenken, doet afbreuk aan de samenhang. Het is belangrijk dat het verhaal logisch in elkaar zit, dus dat er een reden is voor een gebeurtenis en dat personen en gebeurtenissen met elkaar in verband staan. Met andere woorden; een verhaal moet kloppen anders gaat de geloofwaardigheid eraf. Daarnaast is het leuk als er een stijgende lijn in het verhaal zit, die uiteindelijk uitloopt in een ontknoping. De ontknoping hoeft niet altijd het vinden van



een schat te zijn, maar kan ook plaatsvinden door een feest, een maaltijd of het vinden van een themafiguur.

Schematisch bestaat een verhaal uit:

- De uitgangssituatie: de themafiguren, welk probleem hebben ze, waar bevinden ze zich en in welke tijd speelt het zich af. Dit is de start van je verhaal.
- Gebeurtenissen: hoe verloopt het verhaal, verdeel het plot in verschillende stappen. Elke stap is een activiteit.
- Indicatoren: geef na elke stap aan hoe ver je bent met de oplossing van je probleem en wat er nog moet gebeuren om je doel te bereiken.
- Doel: uiteindelijk wordt het doel bereikt.

Je vraagt je tijdens de voorbereiding continu af: 'Hoe vertaal ik dit deel van het verhaal in een spelvorm'. Denk daarbij niet te snel aan de bekende standaardvormen, maar eerder aan een totaaltheater. Vertel niet wat er gebeurt, maar speel wat er gebeurt. Hier speelt het doen alsof een belangrijke rol: kruip in de huid van een ander of van iets anders (doen alsof je een vliegtuig bent als je in het verhaal moet vliegen). Als je op deze manier denkt, kan zelfs het verplaatsen van A naar B een activiteit vormen. In het voorbeeld Middeleeuwen verplaatsen de ridders als ze op zoek zijn naar het kasteel van de koning zich natuurlijk te paard en zijn ze continu op hun hoede voor struikrovers.

Een goed decor, schmink, kostuums en attributen in thema doen wonderen. Een verhaal komt het best tot zijn recht als ook de achtergrond aan het thema is aangepast. Een spel in thema zetten, houdt niet in dat je altijd compleet verkleed en met een aangeklede blokhut op de proppen hoeft te komen. Een goed gebracht verhaal werkt vaak ook voldoende op de fantasie van deelnemers. Zorg er wel voor dat er ruimte over blijft voor de fantasie van de deelnemers. Bij een thema als achtergrond is de aankleding niet minder belangrijk. Juist de kleine opvallende kwinkslagen maken dat het thema gaat leven.

Met een spectaculaire opening wordt een geweldig effect bereikt. Door meteen het thema te beginnen, hoeft niets te worden verteld of uitgelegd. Zorg voor een spectaculaire, krachtige, korte en duidelijke opening die ze als het ware meesleept in het thema. Werk toe naar een duidelijk hoogtepunt dat dient als daverende afsluiting, zodat de deelnemers zich het verhaal dat ze hebben beleefd nog lang zullen herinneren.

Dwing de kinderen niet te sterk iemand of iets anders te zijn. Ze voelen zich er ongemakkelijk bij en gaan dan precies het tegenovergestelde doen van wat jij wilt. Deelnemers stappen zelf wel in als ze er klaar voor zijn.

Geef je tijdens de opkomst iets te eten of te drinken, dan is het natuurlijk leuk om deze aan te passen aan het thema. Ben je met z'n allen op een cruise, dan zijn de nodige vissen verwerkt in het eten (tot winegumhaaien in het toetje aan toe). Het diner is natuurlijk een captainsdiner. Denk ook aan de tussendoortjes. Koekjes zijn in vele soorten en vormen verkrijgbaar.

2.3.6 Aankleding van het gebouw/stafleden

Bij aankleding kan je aan een groot aantal verschillende zaken denken. Hieronder staat een aantal tips en suggesties in willekeurige volgorde genoemd, maar er is veel meer te verzinnen. Soms kan het aardig zijn om als team een fijne associatie los te laten op wat woorden, boeken, etc.

- Werk niet te klein, je moet een grote ruimte echt vullen om enig effect te bereiken.

- Haal storende factoren, zoals opgehangen schilderijen of groepsfoto's weg of bedek ze zoveel mogelijk.
 - Tweedehands zaken en vlooiemarkten zijn een goedkope bron van aankleding en nieuwe ideeën.
 - Bij allerlei instanties, bedrijven en instellingen is materiaal te krijgen. Bedenk voordat je iemand gaat benaderen eerst goed wat je gaat vragen en hoe. Ook de stijl is van belang! Dat begint al bij het voorstellen: 'Goedemiddag, Pieter Puk; Scoutinggroep ... Ik heb een wat onverwacht verzoek voor u. Scoutinggroep ... organiseert namelijk een geweldig weekend voor haar leden. Deze weekenden worden altijd in een thema gegeven, en het thema is deze keer U zou onze vrijwilligersorganisatie heel erg helpen bij de organisatie door uit te willen lenen of zelfs te geven'. Dit werkt veel beter dan: 'Hallo, met Pietje. Ik wil wat spullen bij jullie regelen.'
- Sommige bedrijven vragen om een schriftelijk verzoek. Zorg dan altijd dat je een brief in de huisstijl van de regio verstuurt, dus met logo en briefhoofd. Reageer ook snel na je telefoontje, dat is wel zo netjes en werkt bovendien beter.
- Als je op welke manier dan ook medewerking hebt gekregen van een bedrijf, stuur dan snel na de training even een bedankbriefje. Zo houd je ze in ieder geval te vriend. Ook dit briefje doe je uiteraard in huisstijl.
- Werk waar nodig met extra verlichting/spotjes om accenten te leggen.
 - Het werken met één kleur als vaste 'themakleur' is simpel, maar geeft al snel een mooi totaaleffect. Zelfs al heeft het thema niets met een bepaalde kleur te maken, dan nog kan het goed zijn om één kleur tot themakleur te bombarderen!
 - Geef waar mogelijk ook de verschillende ruimtes namen/naambordjes.
 - Gebruik een themamuziekje. Dit muziekje kan het signaal zijn dat men zich moet verzamelen voor een volgend onderdeel van het programma. Ook kun je dit themamuziekje zachtjes starten bij het einde van een activiteit en vervolgens langzaam opdraaien, zodat men het onderdeel kan afronden om te gaan wisselen. Als dat bij talkshows op tv goed werkt, moet dat bij een opkomst of op een training ook lukken.