
ZELF EEN PROGRAMMA MAKEN



Dit document is bedoeld voor scouts die voor hun eigen scout-groep een programma gaan bedenken, voorbereiden, uitvoeren en nabespreken. Door dit document te gebruiken wordt dit hopelijk wat makkelijker en houd je meer tijd over om je fantastische programma voor te bereiden!



STAP 1: VERZAMEL IDEEËN

Om een opkomst te kunnen maken begin je met een hele berg aan ideeën. Soms loop je hier al jaren mee rond, soms kom je ze opeens ergens tegen en soms heb je weinig tijd en 'leen' je het idee van iemand anders. Hoe kun je beginnen? Probeer eens iets uit onderstaand lijstje:

- Vraag aan elkaar wat voor ideeën je hebt
- Vraag anderen om je heen wat leuke ideeën zijn
- Zoek op internet naar voorbeelden
- Probeer het leukste te herinneren dat jij ooit gedaan hebt

STAP 2: MAAK EEN KEUZE

Heel leuk al die ideeën, maar als je tot een echte opkomst wilt komen, zul je keuzes moeten maken. Wat vinden wij het leukste idee? Kunnen we dat binnen het kader van de opkomst doen? Kost dat geld, hoeveel? Vinden anderen dat ook leuk? Kunnen wij dat voorbereiden binnen de tijd die we hebben? Allemaal vragen die je kan stellen om tot de juiste keuze te komen. Gebruik deze checklist om je idee te testen:

- Is het haalbaar?
- Kunnen we dit betalen, is er geld voor?
- Willen wij dit idee ook graag uitvoeren?
- Vinden onze mede-scouts dit ook een leuk idee?

STAP 3: MAAK EEN PLAN

Het idee is er, maar om de opkomst te kunnen doen, zal een plan gemaakt moeten worden. Hoe gaan we het spel/ de activiteit vormgeven. Wanneer gaat wie wat doen? Eerst de materialen zoeken of eerst het spel en spelregels opschrijven. Denk aan de volgende taken bij het maken van een plan:

- Speluitleg opschrijven
- Wie gaat het spel uitleggen, waar en hoe?
- Wat is het doel van het spel?
- Welke mensen hebben welke rol tijdens het spel (leiding, baksleden, deelnemers)?
- Is er nog aankleding nodig?
- Gaan wij onszelf verkleden?
- Moeten de deelnemers zich voorbereiden?
- Waar gaan we het programma uitvoeren, terrein?
- Welke materialen hebben we nodig?
- Zijn er nog variaties die we kunnen doen om het spannender, leuker of interessanter te maken?
- Etc.

STAP 4: UITWERKEN EN VOORBEREIDEN

Het plan ligt inmiddels voor jullie op tafel. Echter is dit nog niet voldoende om tijdens je opkomst op te pakken en uit te voeren. Als je achter alle onderdelen uit je plan een of twee namen zet, maak je zo een taakverdeling om je opkomst voor te bereiden. Heel handig is om hierbij gelijk af te spreken wanneer alles af is en wanneer bepaalde taken uitgevoerd gaan worden. Let hierbij een beetje op ieder zijn competenties en tevredenheid. Als iets echt niet lukt of je wilt iets echt niet doen, is het resultaat vaak een stuk minder.

- Taakverdeling
- Uitwerken van de verschillende onderdelen van het plan
- Deadline
- Afspraken maken
- Materialen opzoeken, materialen kopen, materialen maken
- Gebruik de tabel op de bijlage om je uitwerking bij elkaar te brengen
- Houd rekening met het weer als dat van invloed kan zijn op je programma

STAP 5: UITVOEREN

Alles is klaar om te gaan gebruiken. Neem nog een keer met zijn allen door wat het plan is, wie wat wanneer gaat doen en wat je nodig hebt. En laat het feest beginnen, want dat moet het natuurlijk worden als je jullie fantastische idee aan de rest laat horen.

- Leg uit wat je wil gaan doen tijdens de opkomst (praatje, plaatje, daadje)
- Leg uit wat je spelgebied, regels en doel zijn en vertel wat heb begin en eind van je spel is
- Kijk tijdens het spel of alles gaat zoals je gepland had? Gaat er iets niet goed?
- Laat je dit zo doorgaan of leg je het spel stil om het aan te passen?

STAP 6: AFRONDEN

'Het spel/ de activiteit' is afgelopen, maar voor jou als programmamaker zijn er nog wat dingen te doen die minstens zo belangrijk zijn. Zorg ervoor dat de indruk die je achterlaat goed is en verpest dit niet door bijvoorbeeld je materialen te laten slingeren.

- Bedank je deelnemers voor enthousiaste deelname
- Zorg dat je het speelterrein hetzelfde of beter achterlaat dan dat je het aantrof
- Neem al je materialen mee en ruim ze op waar dat hoort
- Vraag feedback aan je deelnemers
- Spreek af wanneer je het geheel gaat evalueren

STAP 7: EVALUEREN

Een hele belangrijke stap die heel vaak vergeten wordt, is het evalueren. Hierin bespreek je met elkaar wat goed en fout ging en wat je de volgende keer anders zou doen. Zo voorkom je dat je iedere keer dat je een programma o.i.d. maakt je in dezelfde valkuilen stapt.

- Deel met elkaar hoe het in jouw ogen is verlopen
- Deel met elkaar wat jij aan feedback/kritiek van deelnemers hebt ontvangen
- Schrijf met elkaar op wat goed is gegaan
- Schrijf met elkaar op wat beter zou kunnen
- Bewaar alles wat met deze opkomst te maken heeft bij elkaar, zo zou je het gemakkelijk nog een keer kunnen gebruiken.

Dan is het nu tijd om tevreden terug te kijken op wat jullie zelf bereikt hebben tijdens het bedenken, voorbereiden, uitvoeren en nabespreken. Hopelijk hebben jullie ook hieraan veel plezier beleefd.

SUCCES ,

DE LEIDING

BIJLAGE

PROGRAMMA SCHEMA

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