

Wat gaan we doen met het programma? (voorbeeld)

Het is de bedoeling dat uiterlijk de week voordat jouw groepje programma heeft, jullie dit formulier bij de begeleiding inleveren en even doorspreken. Het liefst zien we het natuurlijk eerder, zodat niet alles op het laatste moment hoeft te worden geregeld. Let er op dat je zelf je materiaal regelt!

Probeer zo duidelijk mogelijk te omschrijven wat je gaat doen en wat je daarvoor nodig hebt. Vergeet ook niet om goed na te denken over de tijd.

Als je een spel wilt doen denk er dan aan dat een spel over het algemeen maximaal 10 minuten leuk is en daarna niet meer. Als je een afvalspel doet, mag dat niet langer dan 5 minuten duren, anders gaan de afvallers zich vervelen.

Probeer creatief te zijn bij het bedenken van programma's. Trefbal en bankvoetbal doen ze ook bij de Esta's en Scouts, bij de Explorers heb je juist de mogelijkheid om nieuwe dingen te doen, die je zelf mag bedenken. Het zou toch zonde zijn als je deze kans laat schieten!

Dus: een programma dat bestaat uit trefbal, bankvoetbal en British Bulldog is géén goed programma. Ten eerste is het programma dan na een half uur klaar, ten tweede is het geen creatief idee en ten derde zal de motivatie van de rest van de groep om mee te doen, tegenvallen.

Er is budget om het een en ander te kopen, maar er blijft natuurlijk meer over voor andere dingen als je zoveel mogelijk spullen ergens probeert te 'regelen'. In het voorbeeld hieronder hebben Jelle, Joyce en Kevin hout nodig, misschien dat er bij familie of kennissen wel iemand is die iets over heeft. En natuurlijk is de stort op zaterdag ook altijd een mooie plek om spullen bij elkaar te krijgen!

Datum:

Wie: Kevin, Jelle en Joyce

Onderwerp: CreaBea - houten sportwagens met aandrijfmeganisme

Wat gaan we doen?

- Modelauto's maken van hout met een aandrijfmechanisme van elastieken
- Verkiezing van de snelste, de mooiste, de gaafste, de lelijkste, de blingblingste en de gammelste auto.
- Levend kwartetten
-
- Reserve: British Bulldog

Hoe ga je dit aanpakken (Alles met de hele groep, of in kleine groepjes), spel uitleg?

De groep wordt opgesplitst in 4 teams, de begeleiding doet ook mee. Met het beschikbare materiaal maakt elk team een eigen modelauto. Als voorbeeld hebben we al een model gemaakt, een van ons legt uit hoe de auto werkt en wat dus de bedoeling is. Iedereen krijgt tot half negen de tijd, daarna volgt de verkiezing van de snelste, de mooiste, de gaafste, de lelijkste, de blingblingste en de gammelste auto.

Om 10 over half negen gaan we levend kwartetten.

We maken 4 groepen, de begeleiding doet ook mee. Iedere groep krijgt een thema, bijv. de BO-ers of dranken o.i.d. Iedereen binnen een groep bedenkt zelf een naam in dit thema. Deze naam moet hij tegen de spelleider (Joyce) zeggen. De spelleider schrijft op welke naam bij wie hoort. Niemand mag tegen iemand anders zeggen welke naam ze hebben, dus ook niet binnen de groep. Als iedereen een naam heeft doorgegeven noemt de spelleider alle genoemde namen op. Dan begint het spel. Groep 1 begint. Ze vragen aan iemand uit een andere groep bijv.: Jeffrey ben jij Bèr Koster. Is Jeffrey niet Bèr Koster dan blijft Jeffrey zitten en mag zijn groep nu iets vragen aan een andere groep. Is Jeffrey wel Bèr Koster dan gaat Jeffrey naar groep 1 en hoort hij daar bij. Groep 1 mag dan verder gaan met vragen. Als bijv. groep 2 aan de beurt is mogen ze Jeffrey niet meteen terug vragen. Ze moeten eerst zelf een nieuwe naam geraden hebben. Is dit gelukt dan mogen ze pas Jeffrey terug vragen. De groep die op het laatst iedereen heeft, die heeft gewonnen.

Als we vroeg klaar zijn, gaan we nog een potje British Bulldog doen.

Wat hebben we nodig?

- Spaanplaat of triplex o.i.d., niet te dik in ieder geval. Voor ieder team minstens twee stukken van 50x50 cm
- Houten plaat van ca. 8 mm dik van 40X40 cm (voor de wielen)
- Houten staafjes ca. 8 mm doorsnee, 4 keer 50cm lang
- Spijkers, schroeven, lijm
- Post-elastieken, minimaal 10
- Schroevendraaiers, hamers

- Houtzagen en figuurzaagjes + beugels
- Boormachine met houtboren en zeven-gaten-boor
- Verf, potloden, papier, tijdschriften, knutselmateriaal

Wat moeten we regelen?

- Figuurzaagjes kopen
- Boormachine, houtboren en zeven-gaten-boor lenen van Kevin's vader
- 8 stukken spaanplaat of triplex van 50x50 cm, misschien dat Kevin's vader die nog heeft
- Houten plaat van ca. 8 mm dik van 40X40 cm, Joyce kijkt thuis, anders kopen
- Houten staafjes ca. 8 mm doorsnee, 4 keer 50cm lang kopen
- Post-elastieken loskrijgen van de postbode

Wat moeten we voorbereiden, en wie?

- Boormachine, houtboren en zeven-gaten-boor regelen: Kevin
- Voorbeeldauto in elkaar knutselen: Joyce en Jelle
- Kijken of al het benodigde materiaal op de blokhut aanwezig is, anders kopen: Joyce
- Materiaal regelen: Jelle, Joyce en Kevin

Tijdsindeling?

- 19.15 Kevin, Joyce en Jelle aanwezig om al het materiaal klaar te zetten.
- 19.30 beginnen we meteen met de uitleg en de team-indeling
- 19.35 beginnen met creabeaen.
- 20.30 start van de verkiezing
- 20.40 Levend kwartetten
- 21.00 einde