

Schitteringen

Wil jij een schitterend programma maken ben je al een heel stuk in de richting als je rekening houdt met onderstaande schitteringen.



Schittering: Veiligheid

Een ongeluk(je) kan altijd gebeuren. Maar je kan het wel vaak voorkomen door bij het programmeren reeds de vraag te stellen of het wel veilig is wat je je bedenkt

CONCREET: Denk aan veiligheid

Schittering: Opbouw

Het wekelijkse programma bouw je volgens een vast schema op (zie bijlage). Zo'n schema geeft enige structuur zodat de Welpen weten waar ze aan toe zijn zodat de volle aandacht beschikbaar is voor je programma.

Normaal maak je gebruik van de volgende opbouw:

1. Opening
Met de openingsceremonie geef je duidelijk aan dat er een beginmoment is. De aandacht is er. Zorg dat je deze kort en duidelijk houdt.
2. Inleiding
Om helemaal in de juiste sfeer van het programma te komen zorg je voor een inleiding. Bijvoorbeeld een toneelstukje of een verhaal. Dat men weet waar het deze keer om draait.
3. Hoofdprogramma
Zorg dat hier voldoende afwisseling in zit. Bijvoorbeeld door actieve en passieve activiteiten, wisselende samenstelling, etc.
4. Rustmoment
Even rustig aan, eventueel met iets te drinken. Plan je meestal over de helft van je programma. Zo voorkom je dat het programma afknapt door een gebrek aan energie.
5. Afronding
Maak er een duidelijk einde aan, dat men weet wie er gewonnen of verloren heeft, dat alle stukken van de puzzel in elkaar zijn gevallen. Het hoogtepunt van het programma.
6. Sluiting
Met de sluitingsceremonie geef je aan dat het voorbij is, volgende keer weer een nieuw avontuur. Je bent weer helemaal terug in je 'oude leventje'. Bedenk ook vooraf wat je de groep nog mede te delen hebt of dat je iets moet uitdelen

CONCREET Hanteer een herkenbare structuur in al je programma's

Schittering: Aankleding

De grootste films zijn allemaal voorzien van toepasselijke muziek. Het voegt veel toe aan het verhaal en sleept je mee om in de juiste stemming te komen. Het is de aankleding van de film. Ook voor je scoutingprogramma's heb je aankleding nodig. En meestal is dit iets anders als een cd-tje met een liedje. Bijvoorbeeld het gebruik van allerlei andere namen, kleding, attributen.

CONCREET: Kijk of je het programma kunt 'aankleden'

Schittering: Regenprogramma

Heb je een geweldig buitenprogramma gemaakt, regent het. Bedenk je bij elk buitenprogramma wat je in zo'n geval doet.

CONCREET: Het regent altijd als het niet uitkomt.

Schittering: Taakverdeling

Hoe goed je ook de taken weet te verdelen, belangrijk is dat er altijd één persoon is die het overzicht houdt op het geheel. De coördinatie. Is dus niet de persoon die perse alles zelf bedenkt en regelt. Het voorbereiden van een opkomst kan door één persoon gebeuren. Je kunt het programma ook in vele taken verdelen waarbij de taken ook weer door een of meerdere personen worden gedaan. Het is wel zo makkelijk dat iedereen die iets gaat uitvoeren wel weet wat er van hem of haar verlangd gaat worden tijdens de opkomst. Regel dit vooraf zodat je dit niet tijdens het programma zelf te doen, het loopt gegarandeerd een stuk soepeler.

CONCREET: Zorg dat iedereen weet wat er van hem of haar verlangd wordt en dat er minimaal één persoon is die het overzicht, de coördinatie, over het hele programma heeft.

Schittering: Zwakte analyse

Wanneer je helemaal klaar bent met je programma te maken, laat je de 'zwakte analyse' over het programma gaan. Je loopt het hele programma door en kijkt waar het mis kan gaan. Hiervoor kun je dan oplossingen bedenken voor de mogelijke missers. Of dat je er bewust van bent dat dit een zwak onderdeel is van je programma, dat is ook goed.

CONCREET: Stel de vraag: "waar kan het mis gaan".