



GRAAF OTTO GROEP
SCOUTING LOCHEM



Explo-info

seizoen 2011/2012

Explorers



De oudste leden van de Graaf Ottogroep zijn lid van het speltak Explorers. Explorers zijn zelfstandige, creatieve, gezellige en nieuwsgierige jongeren die niet bang zijn iets vreemds uit te proberen. Ze kunnen zelf invloed uitoefenen op de invulling van het scoutingjaar, doordat ze zelf helpen met het verzinnen van het programma en het organiseren van de kampen. De Explorertijd wordt wel de leukste tijd binnen scouting genoemd. Of dat ook voor jou geldt? Dat heb je helemaal zelf in de hand!



Begeleiding

Omdat Explorers proberen zoveel mogelijk zelf uit te zoeken hebben zij geen leiding. De volwassenen binnen het speltak worden begeleiders genoemd. Zij helpen de Explorers om hun programma zo zelfstandig mogelijk in te richten. In seizoen 2011/2012 zijn Thomas Rouweler, Renate Karssenberg en Erwin Beumer de begeleiders. Ze zijn te bereiken via explorers@graafottogroep.nl

Explorerraad

Binnen het speltak bevindt zich een kleine club leden met een iets grotere verantwoordelijkheid: de leden van de Explorerraad. Het 'bestuur' van onze speltak bestaat in ieder geval uit een voorzitter, een secretaris en een penningmeester en daarnaast zijn er twee extra functies. Eén functionaris verzorgt de PR van onze speltak en een ander verzorgt het materiaal. Deze laatste functies kunnen eventueel ook door de drie hoofdfunctionarissen worden uitgevoerd. (Zie ook pagina 11.)

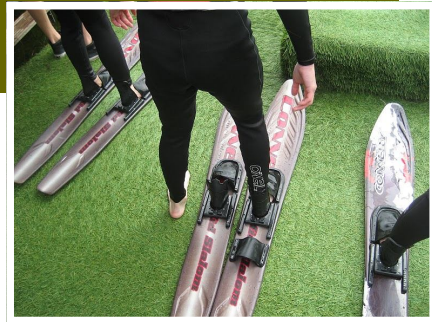
Programma

Het programma van de Explorers wordt door de leden zelf bepaald. Dat wil niet zeggen dat de begeleiding zich nergens mee bemoeit. Ook zij zullen programma's verzorgen en spelen daarnaast een belangrijke rol bij het plannen en organiseren van activiteiten. Voorbeelden van mogelijke programma's:

1. Een 'los' programma met een thema gedurende één zaterdag.
2. Een serie programma's (bijv. drie weken) met een thema.
3. Een doeprogramma. We gaan ergens heen, we maken iets etc.
4. Een kamp(je)

In groepjes verzorgen jullie programma's. Wat je dan doet staat je vrij. Heb je daarnaast een keer een leuk idee? Schroom niet. Voer het uit!

Niets is te gek!

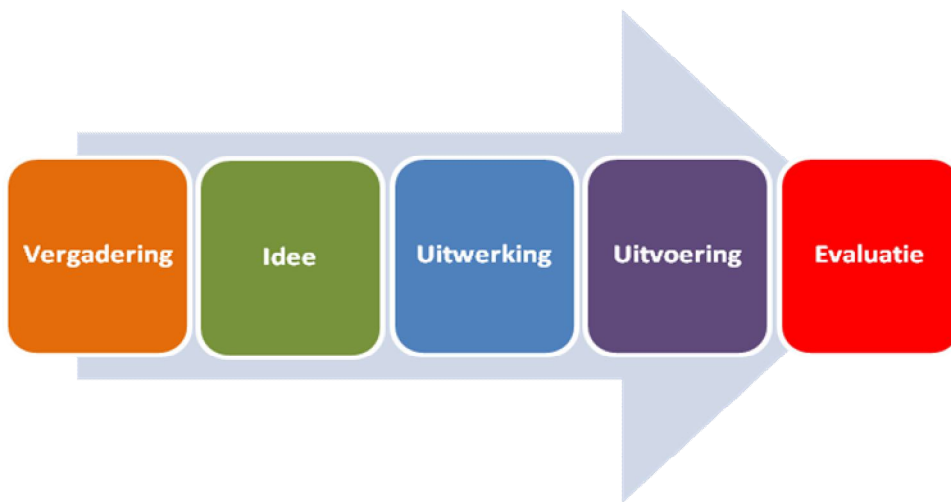


Werken

Om zomerkampen, leuke activiteiten, koffie, materialen en dagjes uit te kunnen betalen voeren de Explorers allerlei klusjes uit. Hiermee verdienen we geld. Als je ergens een klus weet die een mooi bedrag kan opleveren... Meld het bij de begeleiding. Het wordt dan zo snel mogelijk met de Explorers besproken.

Programma maken

Het maken van een goed programma doen we in vijf stappen. Die vijf stappen leggen we je in dit boekje uit en we geven erbij voorbeelden.



Stap 1: Vergadering

Wat? Maak tijdens een opkomst een afspraak om bij iemand thuis te vergaderen over het programma.

Waarom? Het bedenken van een goed programma kost tijd. Daarom is het goed om met elkaar die tijd te nemen. Tijdens een vergadering heb je de tijd om verschillende ideeën af te wegen en uiteindelijk het beste te kiezen.

Met? Een opschrijfboekje en een leeg programmaschema. Verder zijn alle hulpmiddelen toegestaan.



Stap 2: I dee

Wat? Elk programma begint met een geniaal idee. Vaak wordt deze stap snel overgeslagen, maar het kan geen kwaad om eens langer over een goed idee na te denken. Meestal levert dit hele leuke programma's op!

Hoe? Er zijn honderden onderwerpen te bedenken. Vaak is het leuk als een opkomst in hetzelfde **thema** gehouden wordt.

Hoe vinden we een leuk idee? Brainstormen! Hieronder zie je een voorbeeld van een brainstorm.



Ideeën kun je op allerlei manieren opdoen.

- Spellenboeken
- Mindmap
- Oude logboeken
- Woordweb
- Tijdschriften/Internet
-

Stap 3: Uitwerking

Wat? Als er een goed idee op tafel ligt ga je proberen dit idee uit te werken tot een leuk programma. Voordat je alle activiteiten gaat plannen denk je met elkaar na over het volgende:

Thema

Geef het programma een thema of een naam. Bedenk dat dit thema in je programma duidelijk naar voren moet komen! Gebruik humor!!

Aankleding

Komen er grappige typetjes in je programma voor? Zorg voor leuke verkleedkleden! De ruimte veranderen/aankleden/inrichten zorgt voor een goede sfeer die bij het thema past.

Uitnodiging

Hoe weten de Explorers wat ze moeten doen? Gewoon bij het clubhuis? Of wordt er iets van ze verwacht? Nodig ze op een originele manier uit!

Rode draad

Hoe zorgen jullie er voor dat het thema van de opkomst bij elke activiteit duidelijk is. Gebruik hiervoor het **sausje!**

Kosten

Heb je geld te besteden voor de opkomst? Is daar iets over afgesproken of moet je nog contact hebben met de penningmeester?

Veiligheid

Is de activiteit veilig of moeten er maatregelen genomen worden? Past de activiteit bij de leeftijd van Explorers?

Sausje??

Het sausje van de opkomst zorgt er voor dat de geplande activiteiten binnen je thema passen. Als je kiest voor het thema 'sprookjes' zorg je dat de aankleding hierop aangepast is. Bovendien hebben de spellen die je doet iets met het thema te maken. Je kan de naam van een spel veranderen. Hollandse Leeuw wordt dan bijvoorbeeld Bang voor de Boze Wolf. Of je kiest er voor om bij mammoet alleen gebruik te maken van materialen die met sprookjes te maken hebben, zodat het een sprookjesmammoet wordt.

Als je goed nagedacht hebt over al deze zaken probeer je een goed programma in elkaar te zetten.

Denk daarbij aan afwisselende activiteiten die zoveel mogelijk Explorers aanspreken. Creativiteit wordt hierbij gewaardeerd!

Uiteindelijk verwerk je de afspraken over het programma in een programmaformulier die je naar de begeleiding opstuurt. Hierin is te zien wat we wanneer gaan doen. Wie zorgt voor de uitleg en de voorbereiding en welke materialen hierbij nodig zijn. Vergeet niet tijd in te plannen voor het versieren van de ruimte en het verkleden. Je krijgt programmaformulieren via de e-mail.

Programma voor: (datum)

Gemaakt door: (namen)

Tijd?	Wat?	Wie?	Materiaal?	Waar?

Uiterlijk de **donderdag** voor de opkomst moet je het programmaformulier gemaald hebben naar de begeleiding. Zij kunnen dan nog tips geven.



Pauze??

Soms beginnen we onze opkomsten met koffie drinken, soms doen we het alleen halverwege. De programmamakers bepalen zelf wat het best bij het programma past. Bij een leuk thema is het soms leuker om eerst aan de slag te gaan, terwijl een uitleg van een activiteit prima kan onder het genot van een kopje koffie. Denk hier over na!

Stap 4: Uitvoering

Wat? Eindelijk ga je het bedachte programma in uitvoering brengen! Ook hierin kun je weer een aantal stappen herkennen. Wees er van bewust dat een opkomst nooit helemaal verloopt als gepland. Zorg daarom dat je flexibel bent en iets achter de hand hebt als activiteiten uitvallen of niet door kunnen gaan.

Vorbereiding

1. Zorg dat de boodschappen en benodigde materialen voor de opkomst gehaald zijn en op het clubhuis komen.
2. Spreek op tijd af bij het clubhuis, zodat je dingen kan klaarzetten, versieren en voorbereiden.

Start van de opkomst

Mogen de Explorers al in de ruimte als jullie nog aan het voorbereiden zijn? Hoe introduceer je het thema? Hoe zorg je dat iedereen de aandacht erbij heeft bij de introductie. Een goede, duidelijke en vooral leuke start van de opkomst is erg belangrijk voor het verloop ervan!

Opkomst zelf

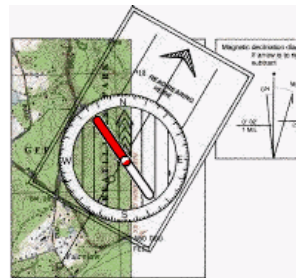
Zorg dat de activiteiten op tijd klaar zijn en dat iedereen weet wat hij of zij moet doen. Als jij een spel moet uitleggen ben jij er verantwoordelijk voor dat de Explorers het goed begrijpen. Wacht niet af, maar neem het voortouw!

Koffie

Zorg dat je weet wie er koffie zet en dat dit ook gebeurt.

Afsluiting

Elke opkomst heeft een 'kop en een staart'. Je begint op een leuke manier en zorg dat je ook op een leuke manier afsluit. Dit is vaak binnen een thema in te vullen.



Stap 5: Evaluatie

Wat? Tijdens de evaluatie bespreek je de opkomst na. Wat waren de leuke dingen van deze opkomst? Wat ging goed? Maar ook: wat ging er minder goed en hoe kunnen we dat de volgende keer beter aanpakken?

We evalueren de opkomst na de afsluiting met alle Explorers. Hierin nemen de begeleiders meestal het voortouw, maar als je zelf een leuke manier van evalueren (enquête, discussiespel oid) weet mag dat natuurlijk ook.

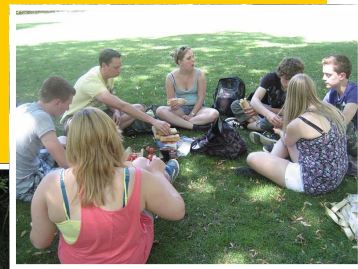
De ontvangen tips worden door de begeleiding bijgehouden en kunnen dienen als raad voor de volgende keer of voor andere groepjes.

Afspraken

Explorers zijn geen kleine kinderen. De begeleiding zal zich daarom niet constant met jullie bemoeien. Wij vertrouwen er op dat gemaakte afspraken nagekomen worden en dat streng toezicht niet nodig is.

Wel willen we hierbij de afspraken even op een rijtje zetten, zodat je dat nog eens terug kan lezen.

- De opkomsten beginnen normaal gesproken om 14.00 uur. Iedereen is op tijd.
- Als opkomsten op andere tijden/plaatsen beginnen zorgen de programmamakers ervoor dat iedereen op de hoogte is.
- Opkomsten duren tot 16.30—17.00 uur. De bar gaat pas na het corvee open.
- Als je niet kunt bel je af bij de secretaris van de Explorers. Doe dit ruim op tijd ivm programma maken.
- Tijdens de opkomsten wordt er niet gerookt en er wordt geen alcohol of energydrink gedronken.
- In de bar gelden eigen regels, die hangen aan de muur.
- We gaan op een normale, ontspannen manier met elkaar om.



Voorzitter

De voorzitter leidt onze speltak. Dit is dus een actieve persoon die niet afwachtend is. Hij* stimuleert de Explorers en helpt de begeleiding met de planning en organisatie van het scoutingjaar. Daarnaast is hij het aanspreekpunt voor ons werk. Tijdens het zomerkamp leidt hij de fouragecommissie (eten en drinken).

Secretaris

De secretaris verzorgt het administratieve werk. Hij houdt de adressenlijsten up to date. Noteert de belangrijke afspraken en mailt die rond en houdt de afwezigheid van de Explorers bij. De secretaris geeft leiding aan de commissie die het zomerkampprogramma bedenkt en die de kampterreinen zoekt.

Penningmeester

De penningmeester heeft inzicht in onze inkomsten en uitgaven. Hij stelt aan de hand van die gegevens een begroting op. Hij houdt toezicht op de uitgaven voor opkomsten, zodat dit niet ten koste gaat van ons zomerkampbudget. Explorers kunnen met bonnetjes bij hem terecht. Ook tijdens zomerkamp bewaakt de penningmeester de financiën.

Public Relations

De PR-functionaris zorgt dat onze speltak ook in beeld blijft bij de rest van de vereniging (en Lochem). Dit kan via de krant, de website of ... Tijdens zomerkamp verzorgt hij met een commissie het logboek en de kampvlag.

Materiaalman

De materiaalman houdt ons materiaal op peil. Aanschaf van groot materiaal doet hij in overleg met de begeleiding. Voor opkomsten kan hij het klein materiaal zelf regelen. Tijdens zomerkamp beheert hij ons zomerkampmateriaal.

* Er wordt in de mannelijke vorm over de functionarissen gesproken. Vrouwen zijn van harte welkom!



Kijk eens voorbij de horizon...!