

BRAINSTORMTOOL VOOR EEN LEUKE ACTIVITEIT

STAP 1

Stel, je mag voor 1 dag reclamevormgever worden van jouw organisatie. Wat zijn de 10 unieke zaken die jij, als publiekwerker, in de kijker zou zetten?

- | | | | |
|---|-------|----|-------|
| 1 | | 4 | |
| 2 | | 5 | |
| 3 | | 6 | |
| | | 7 | |
| | | 8 | |
| | | 9 | |
| | | 10 | |



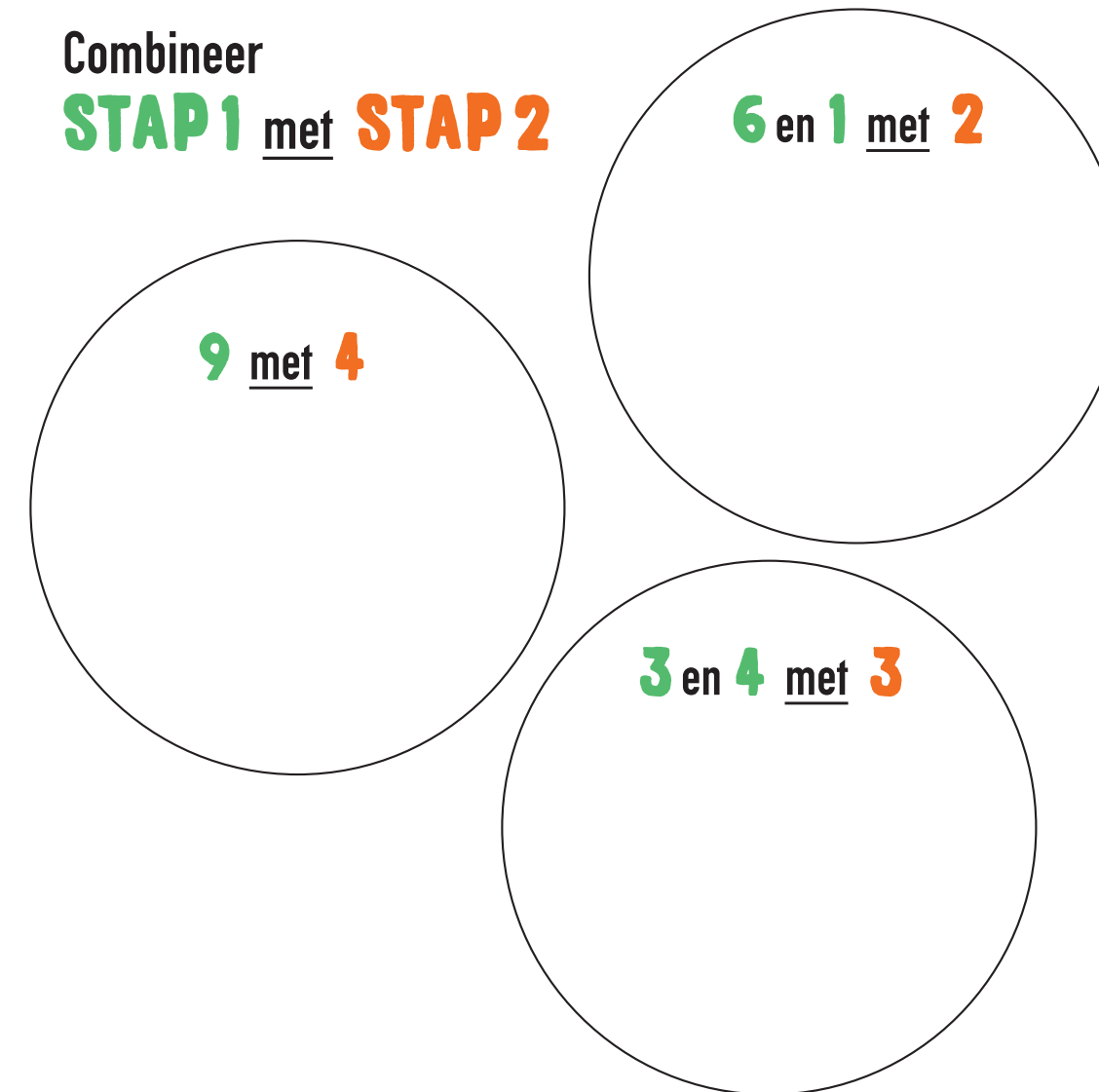
STAP 2

Wat kent en/of kan je publiek na je activiteit? Welke doelen wil je bereiken? Check de werkwoorden bij de 4 culturele basisvaardigheden (fiche 4) voor inspiratie.

- | | |
|---|-------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

STAP 3

Combineer **STAP 1** met **STAP 2**



Zit er al een bruikbare combinatie tussen?
Nee, combineer verder tot je een fijne match vindt.

DIT IS DE MEEST VERRASSENDE COMBINATIE DIE HET BESTE BIJ ONZE DOELEN PAST:

STAP 4



Onze activiteit heeft volgende kenmerken.
Dit is geen of/of verhaal maar en/en.

- | | | | | |
|-------------------------------------|--|---|-----------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ actief | ☐ vaste route | ☐ minder dan een uur | ☐ ruiken | ☐ dans |
| ☐ reflectief | ☐ vrije route | ☐ meer dan een uur | ☐ voelen | ☐ theater |
| | | ☐ een halve dag | ☐ horen | ☐ muziek |
| | | ☐ digitaal | ☐ zien | ☐ beeld |
| | | ☐ live | ☐ proeven | ☐ circus |
| | | ☐ hybride | ☐ wandelen | ☐ verzinnen |
| ☐ binnen | ☐ kleine groepjes | ☐ lezen | ☐ fietsen | ☐ bespreken |
| ☐ buiten | ☐ grote groep | ☐ luisteren | ☐ zitten | ☐ onderzoeken |
| | ☐ individueel | ☐ doen | ☐ liggen | ☐ ervaren |
| | | | ☐ hangen | ☐ beleven |

STAP 5

Je giet de meest verrassende combinatie met de kenmerken in de meest passende vorm. Je houdt rekening met je publiek.
Kies uit volgende mogelijke activiteiten:

- | | | |
|------------------------------------|--|--|
| ☐ workshop* | ☐ zoektocht | ☐ rondleiding (wandelen, fietsen, struinen) |
| ☐ spel | ☐ ontdekdoos | ☐ demonstraties |
| ☐ quiz | ☐ losse opdrachtkaarten | ☐ doe-markt |
| | | ☐ ... |

* zoals fotoverhaal/fotoroman, tentoonstelling, reportage/podcast, vlog maken, tableaux vivants, artikels schrijven, stopmotion, lied maken, ...



WORK-SHOP

Een **WORKSHOP** is een activiteit die langer dan een uur duurt. De deelnemers gaan actief aan de slag. Het resultaat van een workshop is een eindproduct. Om naar een eindproduct toe te werken kunnen er opdrachten uit verschillende domeinen geput worden zoals theater, drama, dans, muziek, beeldende en audiovisuele kunsten.

SPEL

Een **SPEL** is een activiteit die vaak gebaseerd is op een bestaand (bord) spel. Inhoudelijk worden de opdrachten of stappen dan ingevuld aan de hand van het thema. Denk aan een ganzenbord, Wie is het, Kolonisten van Catan, Uno, Stratego, Memory, ... Het voordeel aan het gebruik van een bestaand spel is dat het zorgt voor herkenbaarheid en daardoor zonder veel uitleg inzetbaar is.

DOE-MARKT

Een **DOE-MARKT** is een beetje het feest onder de activiteiten. Verschillende formules worden hier gecombineerd. Het zelf doen en ervaren staat centraal. Je selecteert actieve opdrachten uit een workshop, zoektocht, spel, quiz, ... en je verspreidt deze over je terrein. De deelnemers kiezen wat ze wanneer doen en hoe lang ze hiermee bezig zijn.

ZOEK-TOCHT

Bij een **ZOEKTOCHT** gaan de deelnemers in groep met opdrachten of een kaart op zoek naar inhoud. Op verschillende locaties komen ze aan de hand van opdrachten info te weten. Denk voor verplaatsing verder dan wandelen. Experimenteer met fietsen of andere vervoersmiddelen. Denk ook voor het invullen van een blaadje of boekje eens verder. Misschien is een fotoverhaal ook een interessant eindproduct, of een krant, een vlog, ... Ook QR codes met daarachter een opdracht of vraag kunnen boeiend zijn.

ONTDEK-DOOS

Met een koffer of **DOOS** of zak of ... vol materiaal en opdrachten gaan de deelnemers in grote groep of in kleine groepjes op stap en ontdekken al doende de inhoud die je wil meegeven. Verschillende thema's in verschillende koffers kan de betrokkenheid vergroten doordat kinderen gericht voor een thema kunnen kiezen dat hen ligt. Op het einde kunnen de kinderen met elkaar uitwisselen wat ze gehoord, gezien, gevoeld en/of beleefd hebben.

ROND-LEIDING

Een **RONDLEIDING** is een geleide wandel- of fietstocht waarbij op verschillende plaatsen wordt stilgestaan. Er wordt op een interactieve manier informatie gegeven door een begeleider, een uitgeschreven wandelgids of een audio guide. Vergeet niet dat je in een interactieve rondleiding ook opdrachten kan voorzien. Ook deze kan je bedenken vanuit verschillende domeinen zoals theater, dans, muziek, beeldende en audiovisuele kunsten.

QUIZ

Een **QUIZ** bestaat uit verschillende themarondes met vragen en antwoorden. Er wordt in teams gespeeld en op het einde is er een tafel met prijzen. Je kan perfect afwijken van deze klassieke benadering en hier je eigen creatieve invulling aan geven.

LOSSE OPDRACHT-KAARTEN

Op je locatie zijn er rond bepaalde voorwerpen of plekken **OPDRACHTEN** voorzien. Deze opdrachten staan los van elkaar. Je kan kiezen hoeveel je er doet en of de deelnemers dit samen doen of in kleine groepen.

DEMON-STRATIES

De deelnemers kijken of luisteren naar een **DEMONSTRATIE** van je kunde.

BEDENK EEN HAALBAAR EINDPRODUCT VOOR DE ACTIVITEIT MET DE HULP VAN ONDERSTAANDE TIPS! WAT KUNNEN DE DEELNEMERS MAKEN OF WAAR KUNNEN ZE NAARTOE WERKEN DOORHEEN DE ACTIVITEIT?

Een duidelijke opbouw met tussenstappen zorgt voor leeromgankelijkheden en geeft een verrassend eindresultaat voor iedereen.

bv. Bouw een opdracht op in kleine stappen zodat er veiligheid gegarandeerd kan worden. Wat moeten ze allemaal kunnen of mee geëxperimenteerd hebben om de opdracht uit te voeren?



FICHE 2

De opdrachten zijn op maat van de deelnemers maar bieden toch de nodige uitdaging waardoor interesse geprikkeld wordt en inzet nodig is.

bv. Ga op zoek naar zaken die ze niet in de klas kunnen doen maar die voor een nieuwe ervaring zorgen.



FICHE 2

Afwisseling in de groepsverdeling maakt de activiteit dynamisch. Doe zaken plenair maar ook in kleinere groepjes of individueel.

bv. Bespreek plenair iets. Laat ze verder zoeken in kleine groep. Of omgekeerd. Laat ze individueel experimenteren en bespreek samen.



FICHE 1 FICHE 3

De opdrachten spreken de verschillende vaardigheden en interesses van de deelnemers aan.

bv. Tekenen, uitbeelden, zingen, rapen, plakken, kneden, prutsen, noteren, schetsen, ...



FICHE 1 FICHE 2

Zet in op actie! Laat de deelnemers zelf dingen doen en ontdekken. Zorg voor een evenwicht tussen kennisconstructie en kennisoverdracht. Laat de deelnemers zaken voorbereiden en inbrengen. Doe beroep op hun voorkennis en competenties.



FICHE 1 FICHE 2 FICHE 3

Zorg ervoor dat er genoeg (prikkelende) materiaal aanwezig is waarmee ze aan de slag kunnen om een product te maken.

bv. Met 24 kinderen rond 1 materiaal is niet interessant.



FICHE 1 FICHE 2

Hou het tempo hoog! Zorg voor afwisselende opdrachten. Niet elke opdracht moet tot in detail afgewerkt zijn.



FICHE 2 FICHE 3

Bouw voldoende vrijheid in. Zorg dat een opdracht op verschillende manieren ingevuld kan worden.



FICHE 2 FICHE 3

Geef aandacht aan elke deelnemer. Zoek een positieve manier om contact te maken. Strooi met complimenten, individueel en in groep.



FICHE 3

Het oog mag ook wat. Zorg voor een frisse en aantrekkelijke lay-out op maat van de doelgroep. Hou de boodschap wel duidelijk en prioritair.



FICHE 1

Als de activiteit niet begeleid wordt door iemand van de organisatie zorg dan voor duidelijke informatie en instructies voor de deelnemers.



FICHE 2

De opdrachtkaarten hebben een algemene startinstructie nodig. Kies of je deze bij aanvang centraal zet of op elke opdrachtkaart apart.

bv. Voorzie een grondplan waar alles zich bevindt of net niet.



FICHE 2



Gezonde competitie is fijn en uitdagend. Maar winnen en verliezen kan ook gevaarlijk zijn en de activiteit ondergraven. Zoeken naar een manier om samen te winnen of het leed van de verliezers te verzachten, kan de succeservaring een boost geven. Bouw voldoende kansen in voor iedereen.



FICHE 2 FICHE 3

Overweeg of een rode draad of een verhaal waaraan het geheel opgehangen is, handig zou kunnen zijn.

bv. We volgden het verhaal van Lina de archeologe die ons gaat meenemen doorheen het proces van een opgraving.



FICHE 1 FICHE 2

Stel interactieve vragen. Zorg dat je de deelnemers zoveel mogelijk betreft bij je verhaal. Zorg voor een evenwicht tussen kennisconstructie en kennisoverdracht. Doe beroep op hun voorkennis en competenties.



FICHE 2 FICHE 3