

The background of the middle section is a photograph of several people's hands stacked on top of each other in a circle, symbolizing teamwork. The image is overlaid with a semi-transparent blue-green filter. The text 'Introdunctie en teambuilding activiteiten' is centered over this image in a white, bold, sans-serif font.

Introdunctie en teambuilding activiteiten

tellyourstorymap.eu



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

Dit document is bedoeld om richtlijnen te geven voor het gebruik van de activiteiten tijdens de workshop van het Tell Your Story project.

Vooraleer de cursus te starten is het een goede gewoonte om een paar uur van de eerste dag met niet-formele activiteiten door te brengen, dit om het ijs te breken en de basis te leggen voor een positieve groepssfeer.

Hieronder vindt u de lijst van de warming-up en teambuilding activiteiten die in de eerste drie uur van de eerste dag geïmplementeerd worden. Elke sessie wordt gevolgd door een toelichting op de doelstellingen en is gekoppeld aan een info-blad in bijlage, waarin alle informatie volgt per elke activiteit.

1- Elkaar leren kennen (30 minuten)

De eerste activiteiten die wij voorstellen voor te stellen zijn spelletjes om de namen van de mensen in de groep te leren kennen en om een eerste contact te starten.

1.1. Het uitzoeken van Namen

1.2. Gooi de bal

Daarnaast hebben de deelnemers de gelegenheid om zichzelf te zien en aan te voelen als individuen in een groep en na te denken over groepsdynamiek, op zachte vaardigheden en leidinggevende vaardigheden die naar voren komen tijdens het spel.

Het is belangrijk dat de begeleider de groepsdynamiek volgt en observeert, en op het eind van het spel een finale synthese maakt. De begeleider moet een feedback over de betekenis van de activiteit geven en vragen aan de deelnemers hoe ze zich voelden in de rol die ze speelden, of er geen frustratie was, een leiderschap of vorm van samenwerking, of het eindresultaat werden bereikt door een gemeenschappelijke bijdrage en samenwerking, of iemand een beslissing nam in een minder democratische manier, als iemand het woord wilde nemen en om wat voor reden dat niet deed, en ga zo maar door.

4.1. Marshmallow uitdaging

4.2. Trein van vertrouwen

2- Instellen basisregels (30 minuten)

Als een tweede activiteit is het goed om de fundamentele regels die moeten worden gevolgd door alle leden van de groep op te zetten, om zo een gemeenschappelijk begrip en een gemeenschappelijke basis voor het praten en voorkomen van conflicten te hebben.

2.1. Diversiteit, Respect, vertrouwelijkheid en Samenwerking

3- Verwachting en Bezorgdheden (20 minuten)

Deze ruimte is nodig om een veilige omgeving te creëren, waarin de deelnemers zich vrij voelen om hun bezorgdheden en hun verwachtingen over de cursus uit te drukken. Daarom is het een zeer belangrijk instrument voor de trainer om te begrijpen wat het niveau van de groep is, als er een speciale behoefte of, een bepaalde barrière te verzorgen is en wat het niveau van de verwachtingen in de groep is.

3.1. Verwachtingen – Bezorgdheden - Bijdragen

4- Teambuilding activiteiten (30 minuten)

Tijd voor teambuilding activiteiten is zeer belangrijk, vooral op de eerste dag van de cursus. Door middel van deze geef je de deelnemers de mogelijkheid om elkaar beter te leren door samen te werken voor hetzelfde doel.

5. Eindevaluatie

Aan het einde van de dagelijkse sessie, is het goed om een laatste dagelijkse evaluatie te maken met de groep. Met deze richtlijnen willen we de activiteiten en de methoden die we besloten in ons project op te nemen delen, maar natuurlijk zijn er vele andere soortgelijke activiteiten met dezelfde doelen te kiezen. De hierboven beschreven lijst is slechts een suggestie voor hoe je de training start met een positieve stemming en hoe je een goede groep creëert om mee te werken tijdens de volgende dagen.

Dit is de reden waarom we voorstellen aan de begeleiders om de activiteiten en de volgorde waarin ze aan de hand van de cursus en de behoeften van de deelnemers zal uitvoeren te kiezen.



LEERMODULES 02 & 03

werkblad

TITEL: « Het uitzoeken van namen »

MODULE & BIJKOMENDE
GEGEVENS

Inleiding en teambuilding activiteiten

DOELSTELLING

Elkaar leren kennen.

BESCHRIJVING
STAPSGEWIJS

1

De deelnemers staan in een cirkel en 'sorteren zich uit', volgens de eerste letter van hun voornaam.



2

Iedereen verandert plaatsen zonder te spreken totdat ze uiteindelijk in alfabetische volgorde staan.



3

Aan het einde, ontvangt iedere deelnemer een wasknijper en schrijft zijn naam erop.

LEERRESULTATEN

De deelnemer is in staat om de naam van elk lid van de groep te kennen.



TIJD

15 minuten

ROL
BEGELEIDER - TIPS

Geef duidelijke instructies en zorg ervoor dat niemand gebruik maakt van de stem om te communiceren.

LEERMATERIAAL

Spelletjes en oefeningen
International werkkampen
en Seminars

BIJKOMENDE
COMMENTAAR

Benodigde materialen:
wasknijpers

TITEL: « Gooi de bal »

MODULE & BIJKOMENDE
GEGEVENS

Inleiding en teambuilding activiteiten.

DOELSTELLING

Elkaar leren kennen.

BESCHRIJVING
STAPSGEWIJS

1

De deelnemers staan in een cirkel met een bal.



2

De eerste persoon die de bal neemt, zegt zijn naam en gooit de bal naar een andere deelnemer die zijn naam zal zeggen en ga zo maar door.



3

Na 3 minuten veranderen de regels: de eerste persoon die de bal vangt moet zijn naam zeggen en de naam van de persoon die hij wil de bal te gooien, en zo verder.

LEERRESULTATEN

De deelnemer is in staat om de naam van elk lid van de groep te kennen en te onthouden.



TIJD

15 minuten

ROL
BEGELEIDER - TIPS

De begeleider leidt het spel en zegt hardop wanneer de regels veranderen.

LEERMATERIAAL

Bal

BIJKOMENDE
COMMENTAAR

/

TITEL: « Diversiteit, Respect, Vertrouwelijkheid en Samenwerking »

MODULE & BIJKOMENDE
GEGEVENS

Inleiding en teambuilding activiteiten.

DOELSTELLING

Instellen basisregels.

BESCHRIJVING
STAPSGEWIJS

1

Verdeel de deelnemers in vier kleinere groepen om enkele regels rond de volgende thema's te maken: Diversiteit, Respect, Vertrouwelijkheid en Samenwerking.

2

Elke groep kan de regels uitschrijven op een stuk papier uit een flipchart en ophangen in de kamer, zodat de deelnemers ernaar kunnen verwijzen.

3

Evalueer de workshop basisregels als een grote groep. Eén persoon per deelgroep overlegt met alle anderen de resultaten en de facilitator schrijft in de tussentijd op een groot flipchart de basisregels die overblijven voor de volledige training.

4

De begeleider leest ze hardop en vraagt de deelnemers als zij ermee instemmen.

LEERRESULTATEN

De deelnemers zullen in staat zijn om de basisregels voor de volgende dagen samen te stellen, met het oog op een gemeenschappelijk akkoord, om conflicten te vermijden en het maakt deelnemers verantwoordelijk en respectvol.

TIJD

30 minuten

ROL
BEGELEIDER - TIPS

De begeleider moet snel de gemeenschappelijke regels geschreven door alle groepen opvangen, de inhoud samenvatten, en synoniemen voorkomen; als een regel slechts door een bepaalde groep is genoemd, vraag hardop aan alle deelnemers als ze het allemaal eens over het al eerder dan het opschrijven van de definitieve lijst.

LEERMATERIAAL

Oefenterrein REGELS,
National Democratic
Institute (NDI)

BIJKOMENDE
COMMENTAAR

- 5 Flipcharts
- Markers
- Band

TITEL: « Verwachtingen – Bezorgdheden - Bijdragen »

MODULE & BIJKOMENDE
GEGEVENS

Inleiding en teambuilding activiteiten.

DOELSTELLING

Verwachting en zorgen.

BESCHRIJVING
STAPSGEWIJS

1

Elke deelnemer ontvangt 3 verschillende kleuren post-it en schrijft Verwachtingen - Bezorgdheden - Bijdragen.



2

Dan, een voor een staan ze op en hangen de post-it op de grote schaal getekend op de flip-over.

LEERRESULTATEN

De deelnemers kunnen hun angsten, hun verwachting ten aanzien van de cursus en wat ze aan de groep kunnen geven uiten. Door de resultaten aan het einde van de cursus te analyseren, kunnen deelnemers hun groeipad volgen en zich realiseren of ze vooruit zijn gegaan of niet.

TIJD

20 minuten

ROL
BEGELEIDER - TIPS

De begeleider geeft duidelijke instructies en de 3 kleurrijke post-its.

LEERMATERIAAL

Verwachtingen - bezorgdheden
- eigen bijdrage, Salto-jeugd

BIJKOMEND
COMMENTAAR

- 5 Flipcharts met een schaal getekend
- Markers
- Tape

TITEL: « Marshmallow uitdaging »

MODULE & BIJKOMENDE
GEGEVENS

Inleiding en teambuilding activiteiten.

DOELSTELLING

Groep bouwactiviteiten.

BESCHRIJVING
STAPSGEWIJS

1

De groep wordt opgedeeld in 4 ploegen.



2

In 18 minuten moet ploegen de hoogste vrijstaande structuur bouwen met 20 stokken van spaghetti, 1m tape, 1m touw en een marshmallow. De marshmallow moet worden op de top.



3

Nabespreking.

LEERRESULTATEN

De deelnemer is in staat om te werken in groep, om hun soft skills en hun leiderschapskwaliteiten te experimenteren.



TIJD

20 minuten

ROL
BEGELEIDER - TIPS

De begeleider geeft de deelnemers duidelijke instructies en houdt de tijd bij om geen voordeel te geven aan niemand. Hij observeert de groepsdynamiek en geeft aan het einde van de wedstrijd een terugkoppeling over de betekenis van de activiteit en leidt een debriefing over de sessie, reflecterend met de deelnemers over de verschillende strategieën die bij de ploegen werd vastgesteld en het vergelijken van de prestaties van het team.

De begeleider kan hen vragen wie beter heeft gewerkt? Wie slechter? Waarom? Voelde je je gefrustreerd op een bepaald punt? Waarom? Heeft jouw groep eerst een gemeenschappelijke strategie overeengekomen en bouwde vervolgens de toren of begon je zomaar te bouwen? Welke rol heb je in jouw groep en hoe voelde je je? Enzovoort.

LEERMATERIAAL

Marshmallow-challenge,
Tom Wujec

BIJKOMEND
COMMENTAAR

- 80 stokken van spaghetti (20 x 4 groepen)
- Tape
- Koord
- 4 marshmallows

TITEL: « Trein van vertrouwen »

MODULE & BIJKOMENDE
GEGEVENS

Inleiding en teambuilding activiteiten.

DOELSTELLING

Groep bouwactiviteiten.

BESCHRIJVING
STAPSGEWIJS**1**

De deelnemers zijn verdeeld in 4 rijen.

2

Iedereen is geblinddoekt, behalve de laatste die de rij moet leiden tot een bepaalde plaats bereikt is.

LEERRESULTATEN

De deelnemers zullen in staat zijn om een veiligere omgeving te creëren, elkaar te vertrouwen en te luisteren naar de andere mensen uit de groep.

TIJD

10 minuten

**3**

Deze "bestuurder" kan alleen zijn handen te gebruiken met enkele bepaalde gebaren om de anderen te sturen: een tik op de rug = rij rechtdoor, een tik op de linkerschouder = ga naar links, een tik op de rechterschouder = ga naar rechts, twee tikken op de rug = stoppen.

ROL
BEGELEIDER - TIPS

Geef duidelijke instructies en zorg ervoor dat niemand in staat is om te zien, behalve de laatste die moet hardop op een duidelijke manier spreken om te worden gehoord door de hele rij.

Zorg ervoor dat in de kamers geen fysieke barrières zijn en dat de mensen gemakkelijk de finale plaats kunnen bereiken.

BIJKOMEND
COMMENTAAR

25 ooglapjes

**4**

De boodschap gaat van de een naar de andere door tot het hoofd van de "trein", die de bewegingen leidt op basis van deze ontvangen informatie.

Het doel is om de deelnemers te laten nadenken over het belang van communicatie en vertrouwen in een werkgroep.

Uw verhaal vertellen **WORKSHOPS** **PROGRAMME**

VOOR Leermodules 02 & 03



EERSTE SESSIE (max. 360 minuten)

| Module en Item aanverwante | Titel | Activiteit | Looptijd |
|--|---|--|----------|
| | Inleiding en teambuilding activiteiten. | <ul style="list-style-type: none"> - Elkaar leren kennen. - Instellen basisregels. - Verwachtingen en behoeften van de deelnemers. - Groep bouwactiviteiten. | 180 min. |
| 02 1. WAT IS STORYTELLING <i>1.1 Inleiding</i> | Presentatie van het TYS project, workshop doelstellingen. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentati. - Eerste deel van de evaluatie. | 15 min. |
| 02 1. WAT IS STORYTELLING <i>1.2 Wat is een verhaal?</i> | Wat is een verhaal? | <ul style="list-style-type: none"> - Staring punt van storytelling. - Stel jezelf door middel van 3 zinnen! - Debriefing over noodzakelijke ingrediënten voor een verhaal. | 30 min |
| 03 1. DIGITALE CARTOGRAFIE <i>1.0 Hoe kunt u uw kaart te maken</i> | Presentatie van ArcGIS en de praktische toepassing ervan. | <ul style="list-style-type: none"> - «Leren door te doen» Oprichting van de rekeningen van de deelnemers en het verkennen van het platform (Kaarten en data - het creëren van uw kaart - basics - het vinden van gegevens, het selecteren kaarten en data - mapping Kenmerken) - Debriefing over de voordeel van het gebruik van digitale maps. De toegevoegde waarde van ArcGIS platform. | 120 min. |

TWEEDE SESSIE (max. 360 minuten)

| Module en Item aanverwante | Titel | Activiteit | Looptijd |
|---|---|---|----------|
| 02 1. WHAT IS STORYTELLING <i>1.3 Wat is de structuur van een verhaal?</i> | Hoe te vertellen en schrijven verhalen & Basic elementen van het verhaal? | <ul style="list-style-type: none"> - Teken jezelf! - We zijn allemaal helden! | 60 min. |
| 02 1. WAT IS STORYTELLING <i>1.4 Rassen van verhaal vertellen</i> | Verschillende types van verhaal vertellen. | <ul style="list-style-type: none"> - Brainstormen over verschillende types van verhaal vertellen. - Praktijk Let's verhaal vertellen! <p>De deelnemers moesten een verhaal te maken op verschillende manieren: schriftelijk manier, visuele manier: acteren, foto's uit oude tijdschriften, met behulp van.</p> | 45 min. |
| 02 2. WAAROM Telling Stories <i>2.1 Activa van het vertellen van een verhaal</i> <i>2.2 Klik hier voor de motivatie te gaan</i> 3. HOE om verhalen te vertellen <i>3.3 Digital storytelling</i> | De voordelen van het vertellen van een verhaal door middel van digitale gereedschap. Introduction to digital storytelling. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentatie van het Leven story & fotografie. - Presentatie van verschillende video-cv's en voorbeelden van verschillende bestaande instrumenten voor digital storytelling (stop motion techniek video met camera ...). | 45 min |

TWEEDE SESSIE (volgende)

| Module en Item aanverwante | Titel | Activiteit | Looptijd |
|--|--|---|----------|
| 03 1. DIGITALE CARTOGRAFIE <i>1.1 Hoe de ontwikkeling van uw Story-Map</i> | Na tutorials en het maken van uw verhaal kaart. Deel 1. | <ul style="list-style-type: none">- Presentatie van verschillende sjablonen jonge mensen kunnen gebruiken om te vertellen hun eigen verhalen.- Presentatie van verschillende media dat kan worden ingebracht en hoe. | 120 min. |
| 02 3. HOE om verhalen te vertellen <i>3.1 Aansluiten verhalen aan uw</i> | Aansluiten verhalen aan uw persoonlijke ervaringen. | <ul style="list-style-type: none">- Weerbericht.- Walk wat je voelt.- Memory storm. | 60 min. |

DERDE SESSIE (max. 360 minuten)

| Module en Item aanverwante | Titel | Activiteit | Looptijd |
|---|--|---|----------|
| 03 1. DIGITALE CARTOGRAFIE 1.1 <i>Hoe de ontwikkeling van uw Story-Map</i> | Na tutorials en het maken van uw verhaal kaart. Deel 2. | <ul style="list-style-type: none"> - Presentatie van verschillende sjablonen jonge mensen kunnen gebruiken om te vertellen hun eigen verhalen. - Presentatie van verschillende media dat kan worden ingebracht en hoe. | 60 min. |
| 02 3. HOE om verhalen te vertellen 3.2 <i>Storytelling en verhaal-delen</i> | Storytelling en verhaal-delen. | Mapping the Journey of Leven. | 120 min. |
| 03 1. DIGITALE CARTOGRAFIE 1.1 <i>Hoe de ontwikkeling van uw Story-Map</i> | Voortzetting van het maken van uw eigen verhaal kaart. Deel 3. | <ul style="list-style-type: none"> - Werken in paren? (Afhankelijk van de grootte van de groep). Kies een onderdeel van een verhaal te vertellen van uw Reis van het Leven. - Hoe maak je een digitale plannen verhaal kaart? - Wat doen die ik wil delen en hoe? Wat voor soort multimedia-inhoud moet ik nodig hebben? | 180 min. |

VIERDE SESSIE (max. 360 minuten)

| Module en Item aanverwante | Titel | Activiteit | Looptijd |
|---|--|--|----------|
| 03 2. Maak MULTIMEDIA inhoud voor uw STORY-MAP 2.3 – 2.8 | Presenteren en de ontwikkeling van multimediale content voor persoonlijk verhaal-maps. | - Tips om media productie te maken: videoprojectie, hoe je een storyboard maken ... - Het creëren van materiaal om te integreren. | 360 min. |

VIJFDE SESSIE (max. 360 minuten)

| Module en Item aanverwante | Titel | Activiteit | Looptijd |
|--|---|---|----------|
| 03 3. LAW & ETHIEK 3.1 – 3.2 | IP & Licensing Ethics & Media Usage. | / | 60 min. |
| 03 2. Maak MULTIMEDIA inhoud voor uw STORY-MAP 2.3. – 2.8 | Voortzetting van de ontwikkeling van persoonlijke Story Maps. | Integratie van het materiaal in de Maps Story. | 120 min. |
| De officiële presentatie van de verhalen. | | | 120 min. |
| EVALUATIE | | - Tweede deel van de individuele vragenlijst. - Discussie per groep. | 120 min. |

NB:

- Tijdens elke sessie, is het raadzaam om tijden voor pauzes en evaluatie wijden te doen op het einde van elke sessie in een niet-formele educatie weg (5-10 minuten). Het zal nuttig zijn voor de uiteindelijke evaluatie met de deelnemers aan het einde van alle sessies.

- Zorg ervoor dat u het hele materieel wat je nodig hebt (computers, camera's, smartphones, internet ...).

pistes solidaires

PISTES-SOLIDAIRES / Frankrijk
www.pistes-solidaires.fr



DIE BERATER / Oostenrijk
www.dieberater.com



**EUROPEAN ASSOCIATION
OF GEOGRAPHERS / België**
www.eurogeography.eu

RINOVA

RINOVA LIMITED / Verenigd Koninkrijk
www.rinova.co.uk



CESIE / Italië
www.cesie.org



RIS Dvorec Rakicàn / Slovenia
www.ris-dr.si



Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken 4.0 Internationaal-licentie.



Mede gefinancierd door het
programma Erasmus+
van de Europese Unie

Dit project werd gefinancierd met de steun van de Europese Commissie.
De verantwoordelijkheid voor deze publicatie (mededeling) ligt uitsluitend bij de auteur;
de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.