

**HOE ORGANISEER JE**



**JE EIGEN ACTIVITEIT**

# INHOUDSTAFEL

- INLEIDING
- STAPPENPLAN EIGEN AANBOD & CO-CREATIE
- STAPPENPLAN EXTERN AANBOD
- STADIUM
- WERKBLAD STADIUM



# INLEIDING

In OverKop geloven wij in **jouw krachten en talenten**. Dagelijks proberen wij hier op in te zetten, maar wat dachten jullie ervan om deze **ZELF** in te zetten!?

Dit boekje is bedoeld om jullie te helpen bij het **voorbereiden, plannen en realiseren** van **JOUW activiteiten** in OverKop. Er zijn **3 manieren** waarop **JULLIE EIGEN ACTIVEITEN** kunnen organiseren in OverKop:

1. Eigen Aanbod
2. Co-Creatie (met een begeleider)
3. Extern Aanbod

## WAT ?

**EIGEN AANBOD** = Een activiteit dat je **ZELF** organiseert. Je kan wel altijd rekenen op de ondersteuning van een begeleider tijdens de voorbereiding en op het moment zelf.

**CO-CREATIE** = Een activiteit dat je **IN DUO** voorbereidt en begeleidt met een begeleider van OverKop.

**EXTERN AANBOD** = Een activiteit waarvoor we een **EXPERT OF ORGANISATIE** inschakelen om dit te kunnen realiseren in OverKop.

## HOE ?

In de **workspace in OverKop Gent** of **op de website van OverKop Gent** onder **BUSKRUIT** vinden jullie alle nodige info en stappenplannen om jullie ideeën en plannen werkelijkheid te maken!

**CHECK IT OUT** <https://gent.overkop.be>



# STAPPENPLAN

## Eigen aanbod en Co-creatie

**1**

Drop je idee in de digitale of fysiek ideeënbus van OverKop

**2**

Check het "**OverKop Gent got talent**" boekje in de workspace (in de Balzaal van OverKop) en spreek jouw begeleider aan.

**3**

Maak (samen) een **voorbereiding**.

**READY?**

**4**

Spreek een begeleider en plan **SAMEN** jouw activiteit in.

**5**

Op de dag van de activiteit: (samen) andere jongeren **motiveren** om deel te nemen en je **begeleidt** jouw activiteit.



# STAPPENPLAN

## Extern aanbod

1

Drop je idee in de digitale of fysieke ideeënbus van OverKop.

2

Check het "**OverKop Gent got talent**" boekje in de workspace (in de Balzaal van OverKop).

3

Spreek een begeleider aan die jou kan helpen. Doe (samen) **opzoekingswerk** en verzamel **offertes** van mogelijke organisaties.

### **Offerte ontvangen?**

4

Check met de begeleider **of er ruimte is** om de activiteit te bekostigen.

5

### **READY?**

**PLAN SAMEN** met de begeleider jouw activiteit in

6

Op de dag van de activiteit: (samen) andere jongeren **motiveren** om deel te nemen en de activiteit **mee ondersteunen**.



# STADIUM

**STADIUM** is een hulpmiddel dat ervoor zorgt dat je niets over het hoofd ziet, dat jou helpt om te controleren of je alles hebt voorzien en dus zorgt dat jouw activiteit vlekkeloos kan verlopen. Gebruik de leidraad op de volgende pagina en bereid je activiteit goed voor.

## **S: Spelregels (of afspraken):**

Dit zijn de regels en afspraken die je maakt voor een activiteit (wat mag, wat mag niet).

## **T: Terrein/Tijd:**

Waar gaat de activiteit door? In welke ruimte of buiten OverKop? Hoe lang duurt het?

## **A: Aanpassen:**

Dit is een plan B, bv. het regent en je hebt een buitenactiviteit voorbereidt.

## **D: Doel:**

Wat is het doel? Informeren, leren, winnen, een leuke sfeer, om ter snelst/mooist ... ?

## **I: Inkleding:**

Hoe zorg je er voor dat de ruimte, jijzelf, het materiaal, jouw uitleg,.. past bij het thema van de activiteit.

Bv: voetbal: je hebt voetbalkledij aan, je vertelt dat we in de voorrondes van de wereldkampioenschappen zitten, je zorgt voor aangepaste muziek ...

## **U: Uitleg:**

Zorg voor een complete en gestructureerde uitleg.

Hoe doe je dat? Zorg dat alle elementen van 'stadium' aan bod komen.

Hoe geef je de uitleg? 1. vraag de aandacht, 2. verzamel de groep (en zorg dat iedereen je kan zien en horen) , 3. doe de uitleg, 4. geef een voorbeeld, 5. vraag of iedereen het begrepen heeft.

## **M: Materiaal:**

Wat heb je allemaal nodig? Controleer dit goed op voorhand, zorg dat jouw materiaal klaar staat voor dat je de activiteit start.



# S T A D I U M

Spelregels (of afspraken):

Terrein:

Balzaal  Tuin  Chalet  Flex

Aanpassen:

Doel:

Inkleding:

Uitleg:

Materiaal:

