



Inleiding

'Doorlopende leerlijn' is een begrip dat je vaak hoort rondom de spelvisie en -methode. Maar waar staat het nu precies voor en vooral: waar is het goed voor? Laat je uitdagen tijdens deze activiteit en sta met ons stil bij een stukje achtergrond van de doorlopende leerlijn met de leerzonetheorie.

Materiaal

- iets om cirkels mee uit te tekenen of uit te zetten (bijvoorbeeld lint, touw, krijt, etc.).
- Maak drie cirkels: de kleinste met 1 meter doorsnee, de grootste met 4 meter doorsnee (zo groot dat iedereen met z'n beide voeten op een cirkel kan staan).
- 3 kokervormige bakken (bijvoorbeeld emmers of dozen ter grootte van een emmer) met A, B en C gelabeld.
- Tennis-, plastic of pingpongballen.
- iets om de ballen mee te markeren (post-its, stiften).
- Emotiekaartjes.

Doel

- Het doel is om in het eerste deel van het spel zoveel mogelijk antwoorden goed te hebben en daarmee emotiekaartjes te 'winnen', degene met de meeste kaartjes heeft gewonnen.
- Het achterliggende doel is om inzicht te krijgen in hoe kinderen het meest optimaal leren.
- Het achterliggend doel is om inzicht te krijgen in de methode van de doorlopende leerlijn en hoe dit past bij de verschillende leeftijdsgroepen als het gaat om ontwikkeling.

Speluitleg: De juiste uitdaging, deel 1 van het spel

De deelnemers gaan in een cirkel staan (op een al uitgetekend 'veld' met drie cirkels voor de leerzones). Er worden 6 vragen gesteld over de doorlopende leerlijn: 2 heel erg gemakkelijke, 2 uitdagende en 2 onmogelijke. Er zijn telkens drie antwoordmogelijkheden, die horen bij de drie kokervormige bakken in het midden van de cirkel.

De deelnemers moeten een tennis- of pingpongbal met hun naam of initialen er op (post-it, markeerstift) in de juiste bak gooien om een antwoord te geven. Bij de eerste 2 vragen (1^e ronde) staan we in een dichte cirkel (de kleinste) om de bakken, bij de 3^e en 4^e vraag (2^e ronde) gaan we iets verder weg (op de rand van de leerzone, de middelste cirkel) en bij de laatste twee vragen (3^e ronde) staan we aan de rand van de paniekzone (de grootste cirkel).

Per ronde krijgt de deelnemer bij de 1^e vraag voor elk goed geplaatste bal een kaartje. Bij de 2^e vraag wordt er van iedereen die zijn of haar bal niet in de goede bak heeft zitten een kaartje afgepakt. Wie heeft na afloop hoeveel kaartjes?

Je vindt de vragen op de volgende pagina's.

Vragen (goede antwoorden zijn vetgedrukt)

1. Naar de World Jamboree ga je als:
 - A. Bever.
 - B. Welp.
 - C. Explorer.**

2. Een scout haalt zijn of haar allereerste insigne in:
 - A. De basisfase.**
 - B. De verdiepingsfase.
 - C. De specialisatiefase.

3. De progressiematrix is een handig hulpmiddel om activiteiten af te stemmen op de verschillende activiteitsgebieden en leeftijdsgroep en zo een betere aansluiting te krijgen tussen de speltakken. Onder welke speltak staat bijvoorbeeld bij Buitenleven, bij het onderdeel 'Weer' het volgende beschreven?:

Jeugdleden van deze speltak verdiepen zich verder in het weer en doen ook eenvoudige voorspellingen omtrent het weer. Ze beschrijven soorten wolken, herkennen slecht weer, weten de werking van hoge en lage druk, thermiek. Ze weten of het verstandig is het water op te gaan, afhankelijk van het weer. Ze zijn op de hoogte van wat een hoge of lage druk betekent en bouwen een weerstation.

 - A. Welpen.
 - B. Scouts.
 - C. Explorers.**

4. Bij welpen en scouts wordt bij de insignes gewerkt in drie niveaus of fases omdat...:
 - A. Jeugdleden zo sterk worden gemotiveerd om hun kennis en vaardigheden steeds verder uit te breiden binnen de door henzelf gekozen uitdaging.
 - B. Jeugdleden zo hun kennis en vaardigheden steeds verder uit kunnen breiden, terwijl ze werken op hun eigen niveau met een constante uitdaging.**
 - C. Er nu eenmaal maar acht activiteitsgebieden zijn en we anders insignes te kort komen.

5. De progressiematrix hangt nauw samen met de doorlopende leerlijn. Wat is in de progressiematrix het vijfde onderdeel onder Uitdagende Scoutingtechnieken?
 - A. Pionieren.
 - B. Routetechnieken.
 - C. Schiemannen.**

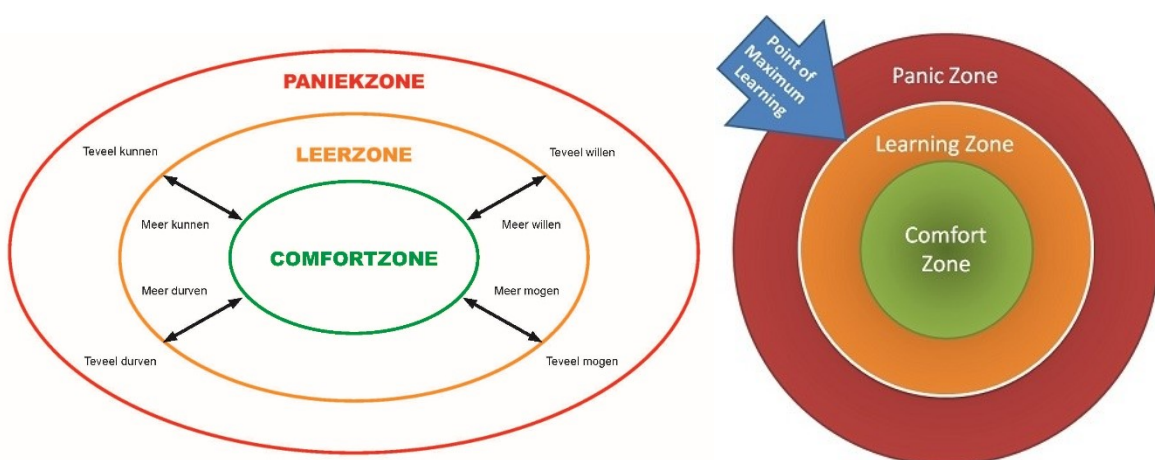
6. Om zijn of haar verdiepingsinsigne Samenleving te behalen, voert een scout minimaal drie van de volgende vijf challenges uit (antwoorden heel snel oplezen):
 - A. 1 Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.**
 - 2. Ga aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?**
 - 3. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.**
 - 4. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?**
 - 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in**

de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.

- B.
1. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?
 2. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 3. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 4. Ga na wat volkskunst is. Onderzoek welke technieken en versieringsvormen veel voorkomen in jouw omgeving (let bijvoorbeeld op gevelstenen, tegels, hekken, merklappen, aardewerk, kleding). Maak een voorwerp of wandversiering waarbij je gebruik maakt van een oude techniek of motief.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, zwerfvuil, foutparkeren, te weinig speelplaatsen, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of niet? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een plan en presenteer dit aan je troep.
- C.
1. Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.
 2. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 3. Vertel iets over de geschiedenis van je woonplaats. Denk hierbij aan de naam, het wapen, oude gebouwen, bijzondere gebeurtenissen, etc. Illustreer je verhaal met een zelfgemaakte oudheidkundige kaart, waarop allerlei wetenswaardigheden vermeld staan en gebruik plaatjes.
 4. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.

Achtergrondinformatie

Een belangrijke voorwaarde voor het slagen van ervarend leren, is dat er een leeromgeving gecreëerd wordt die uitdaagt tot leren. Deze voorwaarde wordt verwoord in het theoretisch concept van de leerzones (Senninger, 2000).



Elk(e) kind of jongere heeft een veilige omgeving nodig om te leren, maar daarnaast ook een omgeving die uitdaging en spanning biedt. In de alledaagse situatie is alles bekend en is veelal sprake van routinematig handelen. Zelden wordt een beroep op kinderen en jongeren gedaan om te leren of

te veranderen (zij leven in een comfortzone). Willen kinderen of jongeren tot leren komen, dan moet er sprake zijn van een omgeving die spanning oproept, die uitdaagt, en waarover nog niet alles bekend is (regels, afspraken, hoe werkt het) en waarin kinderen en jongeren nog niet alles kunnen (competenties), maar die wel veilig is (de leerzone). Zowel in de paniekzone als in de comfortzone, kunnen kinderen en jongeren niet tot leren komen (bron: *Handboek Jeugdzorg DL 2*, Hermans, Verheij en Nijnatten).

Met de doorlopende leerlijn zorgen we telkens voor een gepaste uitdaging om van te leren en vooral plezier van te hebben. Leiding moedigt hierbij als het ware aan om de saaie comfortzone te verlaten, maar zorgt ook voor de veiligheid en ondersteuning waarmee de paniekzone wordt vermeden. Subgroepen zijn ook een middel om elkaar in de leerzone te ondersteunen. Het ondersteunen biedt weer een nieuwe uitdaging voor de oudere subgroepleden, voor wie de leerzone van de jongere subgroepleden inmiddels een comfortzone is geworden.

Speluitleg: Nabespreking (theorie): de leerzones, deel 2 van het spel

De drie namen van de leerzones worden op de juiste plek in de cirkel gelegd door de spelleider. De deelnemers hebben met de quiz verschillende emotiekaartjes verdiend met daarop termen die de gevoelens of prestaties van jeugdleden binnen deze cirkel verwoorden. De emotiekaartjes die tijdens de laatste vragenrondes zijn afgenomen, worden teruggegeven en verdeeld onder de deelnemers. De deelnemers krijgen de opdracht deze op de juiste cirkels neer te leggen. Hierover wordt vervolgens kort gediscussieerd.