

## Een spel uitleggen en begeleiden



Kinderen spelen de hele dag en al spelende leren ze en krijgen ze grip op de wereld om hen heen. Ook bij Scouting staat het leren door doen voorop en worden er veel spelen gedaan. Binnen het spel kunnen de bevers bovendien een eigen wereld creëren, met eigen regels en betekenissen. Een reden om in het beversspel veel aandacht te besteden aan fantasie en aan het samen (buiten) spelen. Het uitleggen van een spel is een belangrijk moment in je programma. De uitleg bepaalt immers voor een groot deel hoe de activiteit verloopt. Hieronder lees je meer over het uitleggen en begeleiden van een spel.

### *Het uitleggen van een spel*

Een aantal tips bij het uitleggen van een spel:

- Zorg voor een goede voorbereiding. Spreek met alle leidinggevenden het spel goed door, zodat iedereen het spel goed beheerst. Zorg er ook voor dat je al het materiaal hebt klaargelegd en baken het speelveld duidelijk af, zodat de bevers weten tot waar ze mogen komen bij een tikspelletje of waar ze wel en niet mogen verstoppen.
- Ga op een plaats staan waar iedereen je kan zien en horen. Ga nooit met de rug naar de kolonie staan. Ga het liefst op je knieën zitten, zodat je spreekt en kijkt op het niveau van de bevers.
- Denk aan je plaats ten opzichte van de kolonie; praat niet tegen de wind in en laat de bevers niet tegen de zon in kijken.
- Spreek duidelijk en leg de spelregels kort en duidelijk uit, zodat de bevers snel aan de slag kunnen.
- Let tijdens je uitleg op of je de aandacht van de bevers blijft houden en ze niet door iets of iemand worden afgeleid.
- Vraag bevers met een (zintuiglijke) beperking hoe je hen het spel goed kunt uitleggen. Je kunt hiervoor ook in de [online activiteitenbank](#) kijken voor meer informatie en tips.
- Geef bevers de kans vragen te stellen en zorg dat iedereen begrijpt wat er gaat gebeuren.
- Wees zelf enthousiast tijdens het uitleggen van een spel. Breng de bevers in de juiste stemming voor het spel door bijvoorbeeld spannend te praten, te sluipen of fantasierijke woorden te gebruiken.

Gebruik vervolgens bij het uitleggen de volgende stappen:

- **Stap 1: Deel de groepen in**  
Wanneer de activiteit in verschillende groepjes wordt gespeeld, kun je het best de groepjes indelen voordat je aan de speluitleg begint. De bevers kunnen dan meteen na je uitleg beginnen. Er zijn verschillende manieren om groepjes in te delen, waarvan aftellen het meest wordt gebruikt. Bevers onthouden bij aftellen het beste hun groepje, als je ze zelf laat tellen. Voor de afwisseling kun je ook van tevoren een spelletje doen om de groepjes te vormen. Bijvoorbeeld indelen naar kleur kleding, geboortemaand, schoenmaat, enz.
- **Stap 2: Spelopstelling**  
Zet de bevers zo neer dat ze na de uitleg van de spelregels en een voorbeeld direct met het spel kunnen beginnen. Laat de bevers bij een estafette bijvoorbeeld al in rijtjes staan en zet ze bij een groepsspel in een cirkel. Zorg ervoor dat iedereen jou kan zien en horen. Bij een activiteit op een veld kun je in het midden van het speelterrein gaan staan met partij A aan de ene kant en partij B aan de andere kant. Wanneer je met het spel begint, kunnen de bevers zich snel over het terrein verdelen.
- **Stap 3: Leg het doel en de opzet van het spel uit**  
Laat de bevers eerst zien hoe het spel verloopt en zeg waar het bij het spel om gaat. Bijvoorbeeld: wie het eerst klaar is, krijgt de meeste punten. Laat bij een estafette zien hoe de bevers moeten lopen of hoe ze moeten gooien. Bij moeilijke spelen kun je met de bevers eerst het spel oefenen voordat je het echt speelt. Je ziet dan meteen of ze de uitleg goed begrepen hebben.
- **Stap 4: Leg de spelregels uit**  
Geef alleen die regels die echt noodzakelijk zijn voor de start van de activiteit, zoals de regels over het gebruik van het veld, materialen en grenzen. Je kunt eventueel in de loop van het spel nieuwe of andere spelregels toevoegen. Vraag de bevers of het spel duidelijk is.

- **Stap 5: Start het spel**  
Geef de bevers het materiaal dat ze voor de activiteit nodig hebben en laat ze met het spel beginnen. Het materiaal heb je van tevoren klaargezet. Geef duidelijk aan wanneer het spel begint, bijvoorbeeld met een fluitsignaal. Dit is vooral belangrijk bij spelen waarbij de bevers zich eerst moeten verspreiden over het speelveld. Probeer als leidinggevende een enthousiaste en actieve rol aan te nemen, of je nu meespeelt of niet. Moedig de bevers aan en houd je aandacht bij het spel. Tijdens het spel kun je bevers die nog vragen hebben, individueel begeleiden. Als je merkt dat meerdere bevers dezelfde vraag hebben of steeds hetzelfde fout gaat, kun je het spel stilleggen en het spel nog eens (op een andere manier) uitleggen.
- **Stap 6: Afronden**  
Laat een spel niet te lang doorgaan. Wanneer een spel begint te vervelen, ben je te laat. De bevers hebben er geen plezier meer in en beginnen met minder enthousiasme aan de volgende activiteit. Probeer een activiteit te stoppen op een moment dat de bevers nog enthousiast bezig zijn.

Maak duidelijk wanneer de activiteit is afgelopen, bijvoorbeeld door de bal uit het spel te nemen of door een fluitsignaal. Geef in het geval van een competitie spel de uitslag en vertel wie de winnaar is geworden. Benadruk dat ook de verliezers hun best hebben gedaan. Bij een spel zonder duidelijk eind geef je tijdig aan wanneer het spel is afgelopen. Dit kun je in minuten uitdrukken of in een actie, bijvoorbeeld door aan te geven dat het spel na het volgende doelpunt wordt afgesloten. Vraag de bevers tot slot om mee te helpen bij het opruimen.

#### *Tijdens het spel*

Als er iets misgaat of je wilt een nieuwe spelregel toevoegen, leg dan eerst het spel stil en zorg dat je de aandacht krijgt. Neem bijvoorbeeld de bal van de bevers over. Let tijdens de activiteit goed op de veiligheid. Tijdens het spel kun je de bevers enthousiasmeren door zelf mee te doen en ze aan te moedigen of ze hardop de punten mee te laten tellen. Motiveer bevers die niet aan het spel meedoen. Eventueel kun je hun de beurt geven om ze zo meer bij het spel te betrekken. Gebruik alleen een fluit als dat echt nodig is, bijvoorbeeld bij een activiteit die over een groot terrein wordt gespeeld.

#### Spelleider of scheidsrechter

Er is een verschil tussen leiding geven en scheidsrechter spelen. Als je scheidsrechter bent, concentreer je je op overtredingen, zorg je dat iedereen zich aan de regels houdt en beslis je wie er een doelpunt heeft gemaakt. Als scheidsrechter heb je een grotere autoriteit dan als spelleider. Als je leiding geeft aan een spel en je ziet een overtreding, speel je daarop in door middel van speluitleg. Je bepaalt, al of niet samen met de bevers, de regels van het spel. Bedenk goed welke rol je als leidinggevende hebt als je een spel met de bevers speelt. De rol van spelleider gaat maar al te makkelijk over in die van scheidsrechter.

#### Leiding en meespelen

Je zult bewust moeten kiezen of je wel of niet meedoet aan een spel. Meedoen heeft voordelen; je kunt een goed voorbeeld zijn of stimulerend werken op de kolonie, je kunt 'stille' bevers in het spel betrekken. In al deze vormen heb je in het spel een ondersteunende rol en niet een dominante. Als je meespeelt zijn er uiteraard ook nadelen. Je hebt een minder goed overzicht op het spel en de bevers zullen vaker met een leidinggevende willen samen spelen. Als je meespeelt, probeer dan je leidingteam zoveel mogelijk gelijkwaardig te verdelen over de groepjes, zodat je geen weerstand oproept bij een groepje.

#### Improvisatie

Om allerlei redenen kan een programma anders lopen dan je verwacht. Het begint bijvoorbeeld opeens hard te onweren, je hebt tijd over aan het eind van de opkomst of een spel loopt niet. In zo'n geval moet je kunnen improviseren. Je doet nog een reservespel dat je achter de hand had of je verandert de spelregels. Bedenk reservespelen die weinig voorbereiding nodig hebben en snel uitgelegd kunnen worden. Zorg voor zowel binnen- als buitenspelen en rustige en actieve spelen. Neem niet steeds hetzelfde spel als je aan het eind van een opkomst nog tijd over hebt, maar wissel de spelen af.

### *Vrij spelen*

Dit is het tegenovergestelde van geleid spelen. Kinderen spelen met elkaar en ontdekken hun mogelijkheden door hun fantasie de vrije loop te laten. Daarbij wordt het spel dat ze spelen bepaald door hun persoonlijke ontwikkelingsniveau. Het spel komt van binnenuit en wordt niet bepaald door opdrachten. Bij vrij spelen gaat het erom dat de bevers zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen.

Bij het begeleiden van vrij spel gaat het erom dat je materiaal aanbiedt dat uitnodigt om ermee te gaan spelen en dat de fantasie prikkelt. Zo veranderen dozen als snel in auto's, huizen of schatkisten. Speel zelf mee, geef impulsen aan het spel en houdt in de gaten wanneer de bevers er genoeg van hebben.

Vrij spelen kan op verschillende manieren:

- Je kunt tijdens het programma inspelen op de reacties van de bevers.
- Je kunt ook een deel of het gehele programma aanbieden zonder een activiteit, maar met alleen maar spelmaterialen. Iedereen doet waar hij of zij zin in heeft. Leiding speelt mee en volgt daarbij de fantasie van de bevers. Je kunt dit vrij spelen eventueel ook een bepaalde impuls geven door een invulling te geven aan het spelmateriaal. Hierdoor geef je richting aan het spel.
- Je kunt verschillende activiteiten aanbieden: je biedt bevers verschillende activiteiten tegelijk aan, zo kunnen ze zelf kiezen wat ze gaan doen en hoe lang.
- Je kunt de bevers in de gelegenheid stellen om wel of niet mee te doen met een spel. Als ze op dat moment iets anders willen doen, mag dat ook. Dit vergt wel veel van jou als leidinggevende. Je eigne enthousiasme voor het spel is daarbij erg belangrijk.

Vrij spelen betekent niet dat je als leiding maar toekijkt of koffie kunt gaan drinken, maar dat je meedoet. Je kunt de bevers stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken en je moet ervoor zorgen dat de bevers niet te ver gaan. Bij alle activiteiten die je met je bevers doet, is het belangrijk een evenwicht te vinden tussen stimuleren en grenzen stellen. Of je nu een estafette doet of tenten bouwt, soms hebben de bevers een extra stimulans nodig. Of soms zijn de bevers juist zo fanatiek dat ze de veiligheid van zichzelf en anderen uit het oog verliezen. Als leidinggevende moet je dit in de gaten houden en, indien nodig, duidelijke grenzen stellen.

---

Wil je meer weten over hoe je tot een kwalitatief goed programma komt? Kijk dan eens in het *Beverkompas* (deze is te koop in de ScoutShop). Hier staat niet alleen een stappenplan in, maar is ook meer informatie te vinden die belangrijk is bij het maken van een programma. Zo lees je meer over de activiteitengebieden waarmee je diversiteit aanbrengt in je programma en over programmeren in thema.

---



---

Op zoek naar een leuke activiteit? Kijk dan eens in de online activiteitenbank op [www.scouting.nl/activiteitenbank](http://www.scouting.nl/activiteitenbank). Je kunt ook je eigen activiteiten toevoegen, daar heeft een ander weer plezier van!

---