

## Methodieken en werkvormen

*Programma voorbereiden –  
Maken van nieuw avondspel*



Maker: Scouting Nederland , Programma op kamp - “Handleiding voor de trainer”

Datum van productie: SA1.0 – aangepast november 2023

Kwalificatiekaart: staat niet apart onder kamp. Kan vallen onder:  
Programma uitvoeren - Ik kan samen met jeugdleden vanuit een idee, een uitdagende activiteit voor de eigen speltak uitvoeren.

Leeftijd: Algemeen

Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: Subgroep van 4-8 personen.

Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

De deelnemers gaan in een subgroepje een geheel nieuw avondspel, passend bij de speltak.

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

## Nieuw avondspel (30 minuten)

### Uitleg:

De deelnemers gaan in een subgroepje een geheel nieuw avondspel, passend bij de speltak, bedenken.

### Voorbeeld:

Pak een basis idee	(Lingo)
Geef het een renfactor	(Letters halen op verschillende plekken)
Geef een moeilijkheidsgraad aan de renfactor	(Lettervreeters)
Geef het spel een denk-/groepsfactor	(Woord vormen)
Geef ze een extra doel	(Bal uit bak halen)
Zorg voor de zichtbaarheidsfactor	(Grote ballen en mega Lingo-kaart)
Zorg voor de haalbaarheid van de winfactor	(Lingo!)

Loop het spel door vanuit je deelnemers

- Hoeveel kunnen ze bij elkaar rennen?
- Is de moeilijkheidsgraad niet te groot?
- Is de denkfactor motiverend genoeg?
- Is de doelfactor voldoende keren haalbaar?
- Is de winfactor voor alle groepen even groot?
- Is het mogelijk om tijdens het spel aanpassingen te doen?

### Opdracht:

Bedenk met een groepje van 3 tot 4 personen een origineel en nieuw avondspel, waarbij je de randvoorwaarden zelf mag bepalen:

- Hoeveel deelnemers?
- Soort omgeving.
- Tijdstip.
- Soort deelnemers (leeftijd, conditie, motivatie).
- Thema.

### Nabespreking:

Presenteer het spel in 1 minuut aan de andere groepjes.

## Avond of nachtspel – Bevers en Welpen

Met bevers en welpen kun je wel een avondspel doen, maar met hen doe je geen nachtspel. Een spannende activiteit is leuk, maar 's nachts erop uitgaan vinden veel kinderen (te) eng. Daarnaast hebben bevers en welpen hun slaap hard nodig tijdens een kamp.

Dan maar geen avondspel voor de welpen? Juist wel! De invallende schemering en de stilte zijn perfecte elementen om een goed avondspel te spelen. Voor welpen en bevers is een kamp bij uitstek geschikt om eens iets in de schemering te doen. Speel een avondspel in de schemer en niet in het donker. Het donker wordende bos, de schemering en de stilte zijn voor de kinderen al spannend genoeg, daar heb je geen boeven en ontvoerders meer bij nodig. Tijdens een weekendkamp in het winterhalfjaar (als het al vroeg donker is) kun je in het donker een spoor van lichtjes volgen of een touw door het bos volgen 'om te controleren of de boot wel goed vast zit'.

Enkele tips:

- Stem het spel af op de leeftijdsgroep.
- Speel het spel in een afgebakend gebied, zodat kleine kinderen niet kunnen verdwalen.
- Spreek van tevoren met de jeugdleden duidelijke regels af over het gedrag.
- Zorg voor toestemming van de terreinbeheerder bij een spel op terreinen van anderen of in natuurgebieden.
- Zorg dat het GOED afloopt.
- Zorg dat ze nog even afkoelen (napraten, koekje eten, eventueel warme chocomel) voordat ze naar bed gaan.

Voor bevers is een avondspel in de schemering al te gek, ook hier geldt: eng is niet leuk. Een kort spel in de beginnende schemering om het gebouw is vaak net zo leuk en ook best héél spannend. Bij bevers geldt: 'Bezint eer ge begint', want je kunt meer kapot maken dan je lief is. We willen graag dat de kinderen nog heel lang bij Scouting zitten en dus nog heel vaak mee op kamp durven. Voor veel kinderen zal het toch één van hun eerste logeerpartijtjes zonder ouders zijn en aangezien we bij de bevers SAMEN hoog in het vaandel hebben staan, is samen blijven slapen super belangrijk. Je wilt immers niet het sneeuwbaaleffect teweeg brengen dat de één na de ander naar huis wil.

Bij sommige groepen is er de gewoonte of traditie om een avond- of nachtspel te houden in de vorm van een ontvoering, een inbraak of een aanval. Scouting Nederland raadt een dergelijk nachtspel voor bevers en welpen af. Realiseer je van te voren wat je losmaakt bij kinderen als je op kamp een nachtspel houdt. We bedoelen dan dat er vooral 'waarheidsgetrouw' uitziet en wat in het donker gespeeld wordt. Dus een spel waarbij de volgende punten voorkomen:

- De kinderen worden uit bed gehaald (omdat er iemand van de leiding ontvoerd is).
- De leiding maakt met lakens om en witte gezichten angstaanjagende geluiden.
- De politie of de eigenaar van de blokhut speelt het spel mee om het vooral toch maar echt te laten lijken.
- Hoe meer kinderen huilen, hoe geslaagder het spel is.
- Je vond het als leiding zelf een spannende activiteit.

Dit zijn typisch 'spelletjes die leuk zijn voor de leiding' en die gespeeld worden met de volgende redenen:

- 'We doen het elk jaar, het is traditie.'
- 'De oudere kinderen vragen er zelf om.'
- 'De kinderen moeten worden gehard en voorbereid om straks in deze keiharde wereld

te kunnen overleven.’

Sta stil bij wat het spel bij de kinderen teweeg brengt:

- De kinderen worden uit hun broodnodige nachtrust gehaald (gehouden) en kunnen door de opgepepte emoties nauwelijks meer in slaap komen.
- Door over-acteren van de leiding worden de kinderen zodanig opgepept dat ze met hun emoties geen raad meer weten. Huilen is dan de uitlaatklep.
- Het kost achteraf heel veel moeite om de kinderen ervan te overtuigen dat het maar een spel was. Logisch, want alles was in het werk gesteld om het zo realistisch mogelijk te doen lijken.
- Het vertrouwen dat de kinderen in de leiding hebben, raakt beschadigd. Ze voelen zich bedonderd. Leiding is namelijk de vertrouwde en zekere factor op kamp.

## **Avond- en nachtspel – Scouts, explorers en roverscouts**

Wat is het verschil tussen een avondspel en een nachtspel? Een avondspel is een 'gewoon' spel met duisternis als extra component; bij een nachtspel is bangmakerij de hoofdcomponent. Nachtspelelen zijn spelen die waarheidsgetrouw zijn en in het donker gespeeld worden. Om de beleving kracht bij te zetten, kun je denken aan de volgende elementen:

- De jeugdleden worden uit bed gehaald (omdat er iemand (van de leiding) ontvoerd is).
- De leiding of oudere scouts (stamleden, explorers) maken angstaanjagende geluiden, hebben witte gezichten of hebben lakens om.
- De politie speelt het spel mee om het echt te laten lijken.

Realiseer je van te voren wat je losmaakt bij jeugdleden als je op kamp een nachtspel houdt.

Nadelen van een heftig nachtspel:

- De jeugdleden worden uit hun nachtrust gehaald of gehouden.
- Ook de beleving van jeugdleden kan heftiger zijn in het donker. Door over-acteren van de leiding worden de jeugdleden zodanig opgepept dat ze met hun emoties geen raad meer weten.
- Het kost achteraf heel veel moeite om de jeugdleden ervan te overtuigen dat het maar spel was. Logisch, want alles was in het werk gesteld om het zo realistisch mogelijk te doen lijken.
- Het vertrouwen dat de jeugdleden in de leiding hebben, raakt beschadigd. Ze voelen zich bedonderd. Leiding is namelijk de vertrouwde en zekere factor op kamp.
- Door de opgepepte emoties kunnen de jeugdleden nauwelijks meer in slaap komen. Neem na het spel genoeg tijd om iedereen rustig bij te laten komen, voordat de jeugdleden weer naar bed gaan.

Ook bij nachtspelelen staat het uitgangspunt dat het kamp er voor de jeugdleden is centraal. Het moet leuk zijn voor de jeugdleden en aansluiten bij hun belevingswereld. Je maakt een nachtspel niet omdat jij het als leidinggevende zo leuk en gaaf vindt. Het hoeft allemaal niet zo extreem om het voor de jeugdleden al heel spannend te maken. Voor veel scouts en explorers is het al heel eng om écht in je eentje in het donkere bos te zijn.

Waaraan moet een goed avondspel voldoen?

- Actie: er moet minstens wat actie in zitten om een avondspel te mogen heten.
- Plezier: natuurlijk moet het voor iedereen leuk zijn, dat is niet anders dan bij een gewoon programma.
- Leuke omgeving: de omgeving speelt een grote rol bij dit type programma. Kies dus óf voor de juiste omgeving voor je spel, óf pas je spel aan je omgeving aan.
- In het donker speelbaar: de mogelijkheden veranderen nogal als je in het donker speelt. Afstanden zijn moeilijker in te schatten (afgooien), hardlopen door een donker bos is niet erg gemakkelijk, het is gemakkelijk om je oriëntatie kwijt te raken, kleuren zijn niet goed te onderscheiden, etc.
- Veiligheid: verschillende risico's zijn groter, zoals struikelen in het donker, takken over het hoofd zien en onderkoeling.