

Methodieken en werkvormen

*Module 9b – Presenteren en uitleggen van activiteiten
(explorers, roverscouts) – “Handleiding voor de trainer”*



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
1 Inleiding	3
2 Beschrijving	4
2.1 Presentatietechnieken	4
2.2 Spelleiding	4
2.3 Het ondersteunen van jongeren	4
2.4 Leeswijzer	4
3 Achtergrondinformatie	5
3.1 Presentatietechnieken	5
3.1.1 Voorbereiding	5
3.1.2 De presentatie	7
3.1.3 Een verhaal bedenken	9
3.2 Spelleiding	10
3.2.1 Spelleiding	10
3.2.2 Het spel leiden	13
3.2.3 Onverwachte situaties	14
3.2.4 De afronding	14
3.3 Instructie	14
4 Kwalificatiekaart	17
5 Werkvorm	18
5.1 Werkvorm 1: Presenteren	18
5.2 Werkvorm 2: Spelleiding	18
5.3 Combinatie van werkvorm 1 en 2	18
6 Draaiboek	19
7 Materiaal	20
7.1 Checklist bij werkvorm 1: Presenteren (paragraaf 5.1)	20
7.2 Voorbeeldspelen bij werkvorm 2: Spelleiding (paragraaf 5.2)	21
7.2.1 Zet een kruisje	21
7.2.2 Mensjetrek	21
7.2.3 Zeven is boem	22
7.2.4 Draken en trollen	22
7.2.5 Schots balspel	22
7.2.6 Kranrugby	23
7.2.7 Iemand is hem, niemand is hem	23
8 Toets	24
8.1 Voorbeeld toets tijdens de training	24
8.2 Voorbeeld toets voor praktijkbegeleider	24
8.2.1 Speluitleg	24
8.2.2 Presenteren	24

1 Inleiding

Module 9b: Presenteren en uitleggen van activiteiten is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Begeleider explorers en adviseur roverscouts. De module is in eerste instantie geschreven voor trainers; dit komt voornamelijk naar voren in de methodieken. De achtergrond is zo geschreven dat deze voor een begeleider of adviseur goed leesbaar is.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de kwalificatiekaarten verder uitgelegd. In de toelichting staat ook uitgebreider beschreven wat een bepaalde competentie inhoudt. De kwalificatiekaarten en de toelichting zijn te downloaden van de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl).

In deze module vind je voor de deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten de bijbehorende achtergrondinformatie en voorbeelden van werkvormen die gebruikt kunnen worden.

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van de deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten voor explorers en roverscouts eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit door toetsing worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

Deze module is samengesteld op basis van de *Explorer-* en *Roverscoutsgids*, en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Ook de trainers die meegewerkt hebben aan de ontwikkelweekenden en de trainers, praktijkbegeleiders en de spelspecialisten die hebben meegelezen met het concept, willen we hiervoor bedanken.

2 Beschrijving

Deze module is slechts één van de manieren om je deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit bijvoorbeeld door een toetsing door de praktijkbegeleider worden aangetoond.

In deze module vind je voor de twee onderdelen van deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten achtergrondinformatie en werkvormen. Deze twee onderdelen van deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten zijn:

- Presentatietechnieken.
- Spelleiding.

2.1 Presentatietechnieken

In het blok Presentatietechnieken wordt aandacht gegeven hoe je jongeren kunt ondersteunen bij het vertellen van verhalen, het geven van instructie en het maken en geven van een presentatie met verschillende hulpmiddelen.

2.2 Spelleiding

In het blok Spelleiding wordt ingegaan op hoe een begeleider of adviseur jongeren kan ondersteunen bij het uitleggen van een spel en het zijn van spelleiding. Ook wordt stilgestaan bij hoe je kunt ondersteunen bij onverwachte situaties tijdens een spel of activiteit. Wanneer moet je wél ingrijpen en wanneer is dat niet meteen nodig?

2.3 Het ondersteunen van jongeren

Het ondersteunen van jongeren om een spel uit te leggen of een presentatie te geven, staat centraal in deze module. Er is bij het opstellen vanuit gegaan dat de deelnemer de theorie zoals beschreven in *Module 9a: Presenteren en uitleggen van activiteiten* voor explorers en roverscouts beheersen. Mocht dit nog niet het geval zijn, dan zijn de basisvaardigheden in die module te vinden (inclusief een praktijkopdracht, die de praktijkbegeleider kan gebruiken om dit te toetsen).

2.4 Leeswijzer

In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie (hoofdstuk 3) die nodig is voor het geven van deze module. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 staat een draaiboek van deze module met in hoofdstuk 7 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 wordt een methode beschreven om de inhoud van de module in de training te toetsen.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Presentatietechnieken

In *Module 9a: Presenteren en uitleggen van activiteiten* voor explorers en roverscouts worden drie vormen van presenteren besproken: het houden van een informatieve presentatie, het vertellen van een verhaal en het geven van een instructie. In deze module worden deze drie weer samen genomen, zodat het duidelijker wordt op welke punten je als begeleider of adviseur de jongeren kunt ondersteunen. Houd hierbij de feedbackregels in acht. In *Module 12: Gespreks- en overlegvaardigheden* wordt hier aandacht aan besteed. Een jongere stelt zich kwetsbaar op door een presentatie te geven, een verhaal te vertellen of een instructie te geven. Bedenk hoe jij een jongere hierbij het beste kunt helpen en hem of haar kunt motiveren het beste uit zichzelf te halen.

- Geef feedback op aanpak, inzet en inspanning. Benoem wat goed gaat en wat niet goed ging. Jongeren leren juist ook van feedback op fouten in hun aanpak. Prikkel hen om zelf te zoeken naar oplossingen, geef ze hier de ruimte voor en vertrouw op hun kunnen. Wacht niet te lang met het geven van de feedback.
- Schrijf de instructies ook op en voeg ze eventueel samen in een handleiding voor de volgende keer. De jongere kan het dan nog een keertje nalezen.
- Stel vragen die de jongere aan het denken zetten. Hoe zou je het contact met het publiek kunnen vergroten?
- Verplaats je in het jeugdlid: bied de instructie zo aan dat deze aansluit op de manier waarop iemand iets leert:
 - Sommigen leren door de theorie te lezen.
 - Sommigen moeten het eerst horen.
 - Sommigen snappen het pas als je het voordoet.
 - Sommigen moeten het eerst zelf gedaan hebben.

3.1.1 Voorbereiding

3.1.1.1 Structuur van de presentatie

Elke vorm van presenteren, of het nu een informatieve presentatie, een verhaal of een instructie is, heeft een min of meer vaste structuur. Voor jongeren is het inzien dat deze structuur werkt al een grote stap.

Bij een presentatie is er een kop, een romp en een staart. Simpeler dan dit model kan het eigenlijk niet. Ondanks zijn eenvoud, of misschien juist daarom, is dit de oervorm van alle presentaties.

Bij een verhaal wordt een spanningsboog opgebouwd en daardoor zijn er iets meer stappen, dat komt vooral omdat de romp in een aantal delen is gesplitst. Bij een verhaal is er een beginsituatie, een probleem, een hoogtepunt, een brug en een slot.

Voor het geven van een instructie en het uitleggen van een spel of activiteit geldt een wezenlijk andere vorm, het praatje-plaatje-daadje-model: vertel wat de bedoeling is (praatje), doe het voor (plaatje) en ga aan de slag (daadje).

Bij complexe activiteiten worden niet alle regels gelijk uitgelegd. Dan duurt het veel te lang voordat er begonnen kan worden. Start de activiteit snel, start met een eenvoudige versie van het spel en maak het vervolgens steeds moeilijker.

3.1.1.2 Inhoud van de presentatie

Uit onderzoek blijkt dat mensen maximaal zes dingen kunnen onthouden en ze onthouden alles beter als het in drietallen wordt aangeboden. Zorg ervoor dat de presentatie uit drie hoofdpunten bestaat

die iedere keer terug komen. Er zit kracht in herhaling: vertel wat je gaat vertellen, vertel het, vertel wat je verteld hebt. Less is more: een presentatie mag niet langer dan een uur duren.

Wanneer bekend is wie het publiek is, kan de manier van presenteren daarop worden aangepast en op deze manier zorg je ervoor dat de boodschap blijft hangen. Een kolonie bevers is een ander publiek dan een groep ouders. Gebruik geen moeilijke woorden of vaktaal. Dat werkt vaak niet.

Spreek als begeleider of adviseur samen met degene die de presentatie gaat geven de inhoud door. Geef indien nodig ook advies over de structuur. Dit samen doornemen, is al een eerste stap in de voorbereiding. Indien nodig kan nogmaals op het hart worden gedrukt zich goed voor te bereiden.

3.1.1.3 Voorbereiding thuis

De voorbereiding is voor veel jongeren een minder sterk punt. Ze zijn resultaatgericht en daar past voorbereiding vaak niet in. Laat hen zien dat voorbereiding essentieel is voor het slagen van een presentatie. Nu maakt het uit of de jongere alleen een spel uitlegt, een presentatie geeft over het idee dat hij of zij heeft voor de expeditie of het zomerkamp of dat het een presentatie is voor ouders of voor de hele Scoutinggroep.

Het bekende spreekwoord 'Een goed begin is het halve werk' is absoluut ook van toepassing op een goede presentatie. Zorg ervoor dat de jongere weet wat hij wil vertellen, wie het publiek is en wat de mogelijke valkuilen zijn. Test de audiovisuele middelen, bereid voor, oefen en schaaft bij. Zorg ervoor dat de jongere de spelregels of de tekst kent en in welke volgorde hij of zij dat gaat vertellen. Ga niet improviseren.

Hoe groter de groep en hoe 'belangrijker' het publiek, des te groter is de voorbereidingstijd. Wanneer een spel wordt uitgelegd, mag er even worden nagedacht over de regels en is er meer ruimte om te improviseren, dan wanneer de voorzitter van het speltakbestuur de belofte van een mede-scout afneemt; dan moet het in één keer perfect zijn.

3.1.1.4 Voorbereiding ter plekke

Zorg ervoor dat de ruimte is ingericht

Mensen die 20 minuten moeten staan terwijl ze naar de presentatie luisteren, maakt het presenteren van het verhaal extra uitdagend. Wellicht is het beter om ervoor te zorgen dat iedereen zit. Wat de wensen ook zijn: zorg ervoor dat van tevoren duidelijk is hoe de zaal eruit ziet, zodat daar op kan worden ingespeeld.

Zorg dat alles technisch in orde is

Niets is vervelender dan een laptop die hapert of een microfoon die stoort. Tenenkrommend voor de toeschouwers en extra vervelend voor jou als spreker. Controleer vooraf alles één, twee of zelfs drie keer op eventuele fouten en vergissingen.

Als begeleider of adviseur kun je aan de jongeren vooraf vragen of ze hieraan gedacht hebben. Het is niet handig om dit fout te laten gaan, tenzij dit punt voor degene die de presentatie doet het enige leerpunt is.

3.1.1.5 Hulpmiddelen

Het gebruik van hulpmiddelen moet je leren, net als voor een groep staan. Geef jongeren de tip om erover na te denken. Gebruik daarbij hun eigen leefwereld boven die van jezelf. Een YouTube-filmpje zal hen meer aanspreken dan een PowerPoint-presentatie.

Geef daarin zelf als begeleider of adviseur het goede voorbeeld. Laat zien dat presenteren meer is dan voor een groep staan en een betoog houden. Motiveer jongeren om met een leuke presentatie te komen.

3.1.2 De presentatie

3.1.2.1 Presenteren voor publiek

Plankenkoorts

Voor veel jongeren zal het bij Scouting één van de eerste keren zijn dat ze een presentatie geven, misschien op een spreekbeurt op school na. Dat kan voor de nodige zenuwen zorgen. Er bestaat geen recept tegen plankenkoorts, maar de kunst is om de situatie veilig en vertrouwd te maken. Om de situatie veilig te maken, is het belangrijk om er zoveel mogelijk voor te zorgen dat een jongere zichzelf kan zijn en betrokkenheid uitstraalt; als het publiek voelt dat de jongere iets met het onderwerp heeft of een passie heeft voor het verhaal, is het vaak sneller bereid hem of haar te volgen.

Als begeleider of adviseur kun je hierin ondersteunen, zowel door te zorgen dat iemand zich goed heeft voorbereid als door stappen samen te nemen. Begin samen op een podium door de jongere te introduceren en verdwijnt dan langzaam naar de achtergrond. Of zorg dat je vooraan in het publiek zit en actief betrokkenheid uitstraalt en oogcontact zoekt.

Geef jongeren de tip dat wanneer ze nog niet eerder een presentatie hebben gegeven, ze dit aan het publiek laten weten: het publiek zal positiever reageren dan wanneer de jongere verkrampd blijft vertellen. Meer dan het verhaal herinneren mensen zich vaak nog de indruk die de verteller gaf. Geef jongeren mee dat goed presenteren en een goed verhaal vertellen uiteindelijk een zaak blijft van veel doen. Laat hen een verhaal aan vrienden of ouders vertellen of laat hen in hun eentje oefenen op de slaapkamer: beschouw de stoel in de kamer bijvoorbeeld als het publiek.

Hieronder volgen nog enkele tips die je als begeleider of adviseur kunt geven aan de jongeren die een presentatie gaan geven.

Contact

Zorg dat het publiek al vanaf het begin betrokken wordt bij de presentatie. Dat kan door in te spelen op de actualiteit, een anekdote te vertellen, een vraag te stellen of een beschaafd grapje te maken. Een metafoor of citaat zijn andere openingen, maar voor jongeren vaak mindere gemakkelijk te bedenken.

Enkele trucjes om mensen betrokken te houden:

- Breng beweging in de presentatie, bijvoorbeeld door handen op te steken.
- Zorg dat iedereen erbij blijft en dat iedereen het verhaal kan volgen. Gebruik geen moeilijke woorden.
- Laat mensen nadenken door vragen te stellen en het antwoord pas later te geven. Maak mensen nieuwsgierig.
- Kijk mensen aan en betrek mensen bij de presentatie.
- Probeer op een natuurlijke manier wat luchtigheid of humor in de presentatie te brengen. Dit zorgt voor ontspanning en vermindert de afstand tussen presentator en publiek.

Omgaan met vragen

Het kan voorkomen dat het publiek vragen stelt. De jongere hoeft niet op alle vragen een antwoord te weten. Het gaat pas mis als hij of zij zichzelf deskundiger of groter voordoet dan hij of zij is. Laat een jongere duidelijk maken dat het publiek bepaalde kennis niet hoeft te verwachten, bijvoorbeeld dat de jongere kennis uit de praktijk heeft en geen geleerde op een specifiek gebied is. Door eerlijk erkennen dat iemand het antwoord niet weet, toont hij of zij aan ook maar een mens te zijn.

Het is handig om eerst de vragen te verzamelen en die zo mogelijk te combineren. Probeer als dat kan de vraag terug te spelen naar het publiek: "Wat zou jullie oplossing zijn?"

Toon respect voor vraagstellers. Luister goed en herhaal de vraag nog even, dat geeft rust en voorkomt misverstanden. Ga niet te diep in op details, beloof eventueel het één en ander uit te zoeken of verwijst naar boeken of (mede)begeleiding. Let ook op de klok: voor complexe problemen is meestal geen tijd. Bedank de vraagstellers uiteindelijk voor de waardevolle aanvulling.

Varieer

Houd contact met het publiek: kijk de mensen in de kring of groep rustig aan en begin het verhaal met een pauze, dat geeft spanning en aandacht. Neem tijdens het vertellen ook pauzes. Varieer in langzaam en sneller praten. Wissel harder en zachter spreken af.

Iets vergeten?

Zelfs wanneer de voorbereiding optimaal was, kan het gebeuren dat je iets vergeet te vertellen. De meest makkelijke optie om hier mee om te gaan, is om er helemaal niets meer over te zeggen. Mocht het een onmisbaar element zijn, dan kan het er vaak later nog wel in. Een gevorderde verteller kan het er na een pauze toch nog inbrengen: "Wat jullie natuurlijk nog niet weten, is dat ..."

Lichaamstaal

Woorden worden slecht onthouden. Het gaat om lichaamstaal, emotie en gevoel. Ga in het midden van het podium staan, op de plek van de natuurlijke leider. En wees niet bang als het even stil is in de zaal. Dan gebeuren er juist dingen. Het is een uitstekend moment om contact te maken met het publiek. Nog een aantal tips:

- Kleding en presentatie, uiteraard is alles keurig verzorgd.
- Spreek rustig en duidelijk.
- Gezichtsuitdrukkingen: maak oogcontact. Laat een jongere voor een spiegel oefenen tot het goed voelt. Om te laten zien dat er aandachtig geluisterd wordt, houdt de presentator een lichte glimlach, wordt er af en toe geknikt en wordt er goed oogcontact gehouden.
- Denk aan de houding: zet beide voeten op de grond, dat geeft steun. Iemand die goed rechtop staat, straalt zelfverzekerdheid, autoriteit en energie uit. Doe alsof het hoofd en de rug door een touwtje naar het plafond worden getrokken. Doe je armen niet over elkaar, dat straalt verdediging en geslotenheid uit. Sta ook niet met je handen in je broekzakken, dat straalt desinteresse uit.
- Gebruik gebaren om woorden kracht bij te zetten, maar laat het meubilair staan.
- Wanneer een jongere ondanks alle voorbereiding toch zenuwachtig is en niet op alle bovenstaande punten kan letten, laat het de jongere dan gewoon zeggen. Iedereen zal het begrijpen.
- Enthousiasme en passie vormen de sleutel om het publiek ook enthousiast te maken. Wanneer de jongere ervoor zorgt dat hij of zij zelf enthousiast is over wat er verteld wordt, zal het publiek dat ook zijn.

3.1.2.2 Spannend vertellen

Wanneer een verhaal op één snelheid en op één toonhoogte wordt verteld, wordt het snel saai en dwaalt het publiek af. Sfeer en lichaamstaal bepalen of het publiek het verhaal tot zich neemt. Pas de verteltrant aan het onderwerp aan: beschrijf in romantische bewoordingen die mooie lentedag, gebruik ruwe woorden om een vervelende situatie weer te geven.

Neem het publiek aan de hand en laat het zien wat het moet zien. Speel een beetje toneel: gebruik jouw lichaam en gezichtsuitdrukking om emoties weer te geven. Laat het lichaam de stem volgen: word kleiner als er wordt gefluisterd en ga breeduit staan als je je stem verheft. Zorg ervoor dat mensen niet alleen hun gehoor hoeven te gebruiken. Een goede presentatie bestaat uit verschillende elementen waarbij minstens horen én zien worden gebruikt. Wissel jouw stemvolume af, las soms een stilte in, bijvoorbeeld voordat iemand een antwoord geeft. Ook dat verhoogt de spanning.

Er kan ook gespeeld worden met het perspectief. Wordt het verhaal verteld in de derde persoon, de afstandelijke verteller of vanuit een personage zelf? Bij het laatstgenoemde kruipt de verteller in de huid van het personage: hoe zouden situaties vanuit zijn of haar positie ervaren worden? De verteller moet dan wel vertrouwd zijn met de figuur. Net als het van tevoren uittekenen van scènes, heeft de verteller een lijstje gemaakt met allerlei karaktereigenschappen, hobby's, uiterlijkheden, etc. van zo'n persoon, die in het verhaal gebruikt kunnen worden.

Spannend vertellen is niet iets wat je zomaar kunt. Je kunt jongeren daar als begeleider of adviseur mee laten oefenen: bereid een korte sketch voor bij het kampvuur (Expressie), doe een opkomst waarbij je werkt aan allerlei theatertechnieken (Expressie), laat jongeren hun eigen kracht ervaren door korte ijsbrekers, waarbij het gaat om grappig, overtuigend of meelevend zijn (Identiteit), bekijk samen enkele TEDx-filmpjes: waarom werkt een presentatie wel of niet (Samenleving), leer elkaar een nieuwe knoop of een andere Scoutingtechniek (Uitdagende Scoutingtechnieken). Natuurlijk geef je zelf het goede voorbeeld, van 'afkijken' leren jongeren ook veel.

3.1.3 Een verhaal bedenken

Wanneer een verhaal bedacht wordt, is een probleemstelling nodig: in een gegeven (begin)situatie moet iets gebeuren, waardoor die situatie moeilijker wordt en de publiek wil weten hoe het afloopt. Vanuit een dergelijk begin wordt opgebouwd naar een climax, met uiteindelijk een ontknoping en een slot. Bij het bedenken van een verhaal wordt een vertelstructuur aangebracht.

De ingrediënten voor een verhaal – plaats, tijd, personages, probleemstelling – zijn hierbij gebaseerd op historische of verzonden gegevens. Een personage kan echt bestaan hebben of bedacht zijn, maar voldoet aan alle aspecten van een figuur uit een bepaalde tijd en een bepaalde plaats. De hoofdpersoon uit het verhaal zou als het ware zo hebben kunnen bestaan. Het verhaal kan dan verteld worden vanuit het perspectief 'Hoe zou het zijn als ik er zelf bij was geweest?' De verteller kruipt dan in de huid van een denkbeeldige aanwezige. Wanneer het verhaal geschreven wordt, dient ook het hele personage opgebouwd te worden: wat waren de karaktereigenschappen, hoe was zijn of haar sociale leven, wat voor kleren droeg die figuur, etc. Wanneer uitgezoomd wordt naar een grotere groep mensen, wordt het verhaal minder persoonlijk en dus minder boeiend. Alle sprookjes hebben niet voor niets één of twee hoofdpersonen.

In het creëren van een verhaal kan ook gedacht worden er een universeel vertelthema als 'de strijd tussen goed en kwaad' of 'de helden en de verraders' in te verweven.

Een goed verhaal, of het nu een historische vertelling, een herinnering of een fantasieverhaal is, staat of valt met een goede opbouw. In een notendop: verzin een goede openings- en slotzin en vertel wat daartussen gebeurde.

Het bedenken van een verhaal is niet iets wat je vaak kunt oefenen met je speltak, maar geef jongeren de kans om dit te leren door bij een kampvuur zelf een verhaal te vertellen en jongeren te stimuleren dit voorbeeld te volgen. Bijvoorbeeld als gastspreker bij een weekend van de welpen of de scouts. Samen een film maken of een andere audiovisuele presentatie maken, kan ook een goede oefening zijn.

3.2 Spelleiding

3.2.1 Spelleiding

Samen spelen en activiteiten ondernemen waardoor je je persoonlijk ontwikkelt, vormen de basis van het Scoutingspel. Spelleiding is dus één van de belangrijkste vaardigheden die een scout moet bezitten. Spelleiding is niet iets dat uit een boekje kan worden geleerd. Het is een vaardigheid die vooral al doende moet worden verworven. Er is echter een aantal belangrijke organisatorische regels en aandachtspunten.

Vaak wordt opgemerkt “Ik heb het spel goed uitgelegd, maar toch begrijpt men het niet.” Ga er als begeleider of adviseur dan bij voorbaat van uit (zelfs tegen beter weten in), dat je het niet goed hebt uitgelegd, dan leer je het meest. Er kan namelijk nogal wat over het hoofd worden gezien bij het uitleggen. Als het verhaal of de speluitleg niet enthousiast wordt gebracht, loop je de kans dat mensen iets anders willen of doen. In het algemeen moet je zorgen dat de uitleg niet te lang duurt. Verder is de volgorde en opbouw van handelen van groot belang.

De volgende stappen zijn bij de speluitleg te onderscheiden:

- Voorbereiding.
- Aandacht krijgen.
- Indelen van groepjes.
- Opstelling tijdens het spel.
- Plaatje-praatje-daadje.

Deze vaardigheden zijn tijdens gewone opkomsten goed te oefenen door de explorers en roverscouts. Het begint ermee dat je de jongeren bewust maakt dat de voorbereiding van een activiteit onderdeel is van de uitleg en dat je daar al een hoop winst kunt behalen.

Geef jongeren regelmatig feedback op de manier waarop ze dit doen. Laat hen leren en ervaren wat voor hen werkt en waar ze zich prettig bij voelen. Denk uiteraard wel aan de feedbackregels.

3.2.1.1 Voorbereiding

Net als bij een presentatie is ook bij het leiden van een spel de voorbereiding van groot belang:

- Zorg dat alle benodigde materialen klaar staan, zodat er direct begonnen kan worden met het spel.
- Zorg dat alle regels vooraf bedacht zijn, en dat de stafleden allemaal op de hoogte zijn van dezelfde regels.
- Zorg dat het spelterrein al is afgebakend.
- Besteed aandacht aan veiligheid (in de uitleg, in de keuze van materialen en spelterrein).

3.2.1.2 Hoe krijg ik de aandacht

Het is handig een vast signaal te gebruiken om te laten weten dat je wilt starten met een nieuw spel. Als speltak kun je zelf bedenken wat dit signaal moet zijn, de explorers en roverscouts bedenken dit dus zelf met elkaar en spreken dit af als vast signaal. Zeker als je nog niet als speltak bij elkaar bent,

kan het even duren voordat je iedereen bijeen hebt en ook nog hun aandacht hebt. Een signaal kan bijvoorbeeld een fluitje zijn of met twee blokjes op elkaar slaan. Dit soort signalen werkt prima bij een grote groep, maar kan ook aversie oproepen: ik ben toch geen hondje dat naar zijn baasje komt als er gefloten wordt! Wees dus spaarzaam met deze vorm.

Een andere tip is het opsteken van de hand om te laten zien dat je wilt beginnen. Iedereen steekt ook de hand op en is stil. Voordeel is dat je niet hoeft te gaan roepen om stilte.

Zeker als het bij een grotere groep echt niet gelijk helemaal stil kan zijn, is het raadzaam bij voldoende stilte alvast te beginnen met een, liefst pakkende, intro. Die twee jongeren die nog praten, zullen bij een goede intro wel opletten. Met andere woorden: snel beginnen.

Je laat vanaf het begin duidelijk blijken dat jij aan het woord bent. Zodra iemand je stoort in je verhaal, moet je gelijk duidelijk maken dat dit niet gewenst is. Doe dit kort, zonder al te veel aandacht, maar wel serieus. Dus niet in de vorm van een grapje. Je hoeft ook niet boos te worden, want die storende deelnemer is alleen maar enthousiast. Praat een beetje in het rond. De deelnemers zullen vaak in een soort halve cirkel om je heen staan. Degenen die in jouw praatrichting zitten, kunnen je het best verstaan. Zo hoort iedereen je het beste.

De spelleider moet letten op de volgende punten:

- Praat duidelijk en gebruik korte zinnen.
- Ga op een plaats staan waar iedereen je zonder problemen zien kan. Stel je daar op, waar je alles kunt overzien en waar je niemand in de weg staat (een veilige plaats). Zorg dat iedereen het veld en de spelleider goed kan zien.
- Ga nooit onnodig met de rug naar de groep staan.
- Ga op gehoorafstand staan, zodat je verstaanbaar bent voor iedereen. Praat met de wind mee, zodat iedereen het goed kan verstaan.
- Laat de groep niet tegen de zon in kijken. Als de groep met zijn gezicht in de zon staat dan kunnen ze zich niet concentreren op jouw verhaal.
- Wees enthousiast, breng de spelers in de juiste spanning voor het spel. Stuur dit door je eigen houding; ga bijvoorbeeld spannend praten, sluipen, sportief, fantasierijk taalgebruik, etc. Breng iedereen in de juiste sfeer.

Laat tijdens de activiteiten van de speltak de jongeren die het programma hebben voorbereid oefenen met het vragen om aandacht. Geef hen tips om het zelfstandig te doen. Onzekere jongeren kun je ondersteunen door subtiel de andere jongeren bij te sturen. Door zelf op een juiste plek te gaan staan of door een stoel te pakken en te gaan zitten. De rest van de groep zal in veel gevallen jouw voorbeeld volgen. Ook kun je bijvoorbeeld sturende vragen stellen.

3.2.1.3 Praatje-plaatje-daadje

Je kunt het beste een spel uitleggen met behulp van 'Praatje-plaatje-daadje'. Hieronder zullen we de drie stappen van deze methode beschrijven.

Praatje

Vertel wat de bedoeling is. Houd de uitleg zo kort mogelijk, zodat je snel kunt beginnen en je later tijdens het uitvoeren van de activiteit nog het één en ander kunt vermelden. Zorg ervoor dat je het praatje afstemt op de doelgroep, niet te simpel maar ook niet te ingewikkeld.

Als je denkt dat je alles verteld hebt wat je wilde vertellen, maak dan onderling de afspraak dat iemand

de uitleg doet en dat de anderen dit dus niet doen. Het kan zijn dat je iets over het hoofd gezien hebt. Doe dit gewoon openlijk, zodat de deelnemers het kunnen horen (volgen) zodat zij weten dat je nog niet klaar bent en dat ze nog moeten luisteren naar een nagekomen mededeling.

Maak vanaf het eerste moment duidelijk dat vragen pas gesteld mogen worden wanneer jij aangegeven hebt dat dat kan. Dat is pas als jij denkt dat je alles verteld hebt. Als er vragen tussendoor gesteld worden, gaan ze vaak over dingen die je net wilde vertellen. Zorg er voor dat de vraag door de hele groep gehoord wordt (herhaal de vraag zelf eventueel nog een keer duidelijk), en geef dan antwoord aan de hele groep. Niet ter zake doende vragen of individuele zaken kun je het beste afkappen en naderhand beantwoorden of aangeven dat dit tijdens het spelen wel duidelijk wordt. Meestal zijn er maar een paar belangrijke vragen. Houd de stap Praatje zo kort mogelijk, mensen snappen het eerder wanneer je iets voordoet.

Plaatje

Doe het voor. Dat is niet zo eenvoudig, aangezien je op het niveau van de groep het spel moet laten zien. Laat je het te moeilijk zien, dan weten ze nog niets. Maak je het daarentegen weer te eenvoudig, dan is de lol er al snel van af. Je moet dus een beetje kunnen acteren op het juiste niveau. Belangrijk is dat je van te voren even oefent hoe je het wilt laten zien.

In het plaatje laat je niet alleen de activiteit zien, je legt ondertussen ook even de belangrijkste regels uit. Ook laat je de begrenzing van het speelveld zien. Praat daarbij niet teveel, maar laat het zien. Een enkel voorbeeld is veel duidelijker dan een heel verhaal. Laat bij een estafette zien hoe de spelers moeten lopen, bij de partijen hoe ze moeten gooien, etc. Als een regel is 'Als je iemand tikt, leg je een pion om', dan laat je dat tijdens het spreken ook zien.

Jij geeft aan dat het gezamenlijke gedeelte is afgelopen. Doe dit door het duidelijk te zeggen. Anders gaan de deelnemers op de afbouwende toon van je verhaal af en beginnen ze al weg te lopen. Je laatste zin is de eerste handeling die ze moeten gaan doen: "Iedereen gaat in zijn of haar nest of ploeg staan en dan deelt de gids of ploegleider de kaartjes uit" of "Ga allemaal een pen halen bij Piet", of "Blijf rustig zitten tot Monique je komt halen."

Daadje

Ga spelen. Het daadje is het gedeelte waarin de groep echt aan het werk gaat. Waarschijnlijk zal niet bij iedereen de activiteit goed gaan; ze hebben het niet begrepen of hebben even niet opgelet. Je zult dan ook tijdens het daadje nog opnieuw informatie moeten geven. Maar je kunt op dit moment ook bepaalde regels uitleggen als ze tijdens het spel optreden. Daarnaast kun je het wisselen van partijen, tikkers of hulpverleners binnen de activiteit nog even uitleggen. Een handige manier om het spel te sturen, is zelf meedoen. Je kunt dan als deelnemer bepaalde aspecten laten zien.

Bij complexe spelen leg je niet gelijk alle regels uit. Dan duurt het veel te lang voordat je kunt beginnen. Je begint snel met een eenvoudige versie van het spel en maakt het vervolgens steeds moeilijker. Bij het spel Bakboord-stuurboord begin je bijvoorbeeld met de opdrachten bakboord, stuurboord, voorschip en achterschip. Je wijst bij de eerste opdrachten ook nog in de goede richting. Daar stop je op een gegeven moment mee, of je wijst de verkeerde kant aan. Ook de opdrachten breid je verder uit met storm, geef acht, met in de sloepen, in de mast, etc.

3.2.1.4 Indelen

Bij de spelen en activiteiten wordt vaak gewerkt in kleine groepjes of partijen. Deze kunnen onder meer op de volgende manieren worden samengesteld:

- Afnummeren (bijvoorbeeld 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc.) is een snelle en eenvoudige methode. Laat de jongeren hun nummer noemen, zodat je weet dat ze opletten en iedereen de nummers ook kan onthouden. Als je niet wilt dat iedereen gelijk gaan rennen, moet je de plekken van de groepen pas na het nummeren bekend maken. Het afnummeren werkt wel vriendjespolitiek in de hand (snel van plek wisselen).
- De spelleider deelt de partijen in. Je kunt hierdoor zelf evenwichtige partijen samenstellen. En het werkt snel.
- Je kunt de jongeren ook zelf subgroepjes laten vormen. Het neemt wel iets meer tijd in beslag en bekrachtigt bestaande vriendschappen. Het is daardoor een minder plezierige methode voor degenen die een beetje buiten de groep staan en dus als laatste worden gekozen. Check als spelleider of de partijen gelijkwaardig zijn voordat het spel begint.
- Gebruik de vorige spelopstelling.
- Door een spelletje, bijvoorbeeld:
 - Zingen van hetzelfde liedje: eerst briefjes uitdelen, dan op een teken allemaal tegelijk gaan zingen. Dit kan ook met dierengeluiden of buitenlandse talen.
 - Indelen naar globale maand, sterrenbeeld, stadswijk, beginletters van de voornaam, etc.
 - Schoenenspel: iedere speler doet één schoen uit, de spelleider legt een aantal van deze schoenen bij elkaar. Zoek je schoen terug.

Het maken van groepjes kun je regelmatig laten oefenen. Stimuleer de jongeren die het programma hebben gemaakt om eens op een andere manier een groepje samen te stellen. Dat geeft hen de kans om te oefenen met diverse vormen van indelen en is bovendien goed voor het groepsproces.

3.2.2 Het spel leiden

Je kunt een spel op twee manieren leiden: als spelleider en als scheidsrechter. Er is een verschil tussen deze twee rollen. Hieronder zijn de kenmerken van iedere rol kort opgesomd:

- De scheidsrechter:
 - Constateert overtredingen.
 - Beslist wie een doelpunt heeft behaald.
 - Leidt de wedstrijd en houdt zich aan de regels.
 - Leidt de wedstrijd en de wedstrijd is het doel.
- Als spelleider:
 - Constateer je een overtreding en geeft dat aan door middel van uitleg.
 - Leid je het spel via aanwijzingen.
 - Heb je eigen regels en grote vrijheid, afhankelijk van situatie en doel.
 - Gebruik je het spel als middel.

Algemene opmerkingen bij praktisch leidinggeven:

- Laat altijd iedereen mee spelen. Er zijn altijd wel jongeren die 'mehobbelen', maar niet echt deelnemen aan het spel. Hen stimuleren en helpen is een taak van de spelleiding.
- Geef de deelnemers veel aandacht.
- Leg het spel niet onnodig stil!
- Zet de zwakkeren tegen elkaar, zodat je tegenstanders van gelijke kracht hebt.
- Speel zelf mee om ze een kans te geven de begeleider of adviseur te verslaan.

3.2.3 Onverwachte situaties

Het is niet gemakkelijk om jongeren voor te bereiden op onverwachte situaties. Ze zullen hier vooral leren door het voorbeeld dat je als begeleider of adviseur zelf geeft. Hoe grijp je in als iemand zich bezeert, wat doe je als iemand vals speelt of wanneer er mensen niet meedoen met de activiteit?

Leer jongeren aan het overzicht te behouden en taken te delegeren. Dit is voor explorers en roverscouts nog erg moeilijk, ze willen dat het liefste even zelf regelen. Geef mensen zo nu en dan de taak om te delegeren. Na een weekend zeg je tegen iemand: "De hele blokhut moet schoon. Zorg dat dit gebeurt, maar je mag zelf niet gaan dweilen, schrobben of afwassen. Probeer het overzicht te houden over de taken en de ruimtes die gedaan moeten worden en zet mensen aan het werk. Zorg dat je dit op een leuke en positieve manier doet, zodat de mensen het ook een volgende keer nog voor je willen doen." Door dit soort opdrachten kunnen jongeren leren om te gaan met het creëren van overzicht en leren delegeren.

3.2.4 De afronding

Het spel of de activiteit moet altijd worden afgerond. Dat klinkt heel logisch, maar toch wordt vaak vergeten dat je hierbij op een aantal punten moet letten:

- Speel het spel naar een climax toe. Is die bereikt, bouw de activiteit dan snel af. De spanning blijft en kan gebruikt worden bij de opbouw van het volgende spel.
- Het eind van de activiteit kan door veel dingen bepaald worden: tijd, einde partij, geen zin meer, weeromslag. Geef ruim van te voren aan hoe het spel eindigt: over vijf minuten, als de eerste ploeg een punt scoort, als het eten klaar is.
- Rond het spel af op een manier die past bij het spel, de groep en de situatie waarin je het gebruikt hebt. Bijvoorbeeld door de eindstand bekend te maken, de prijzen uit te delen en het resultaat aan de anderen laten zien.
- De afsluiting van het spel geeft natuurlijk ook aan wat er in het verhaal is bereikt. We zijn op weg naar het grotere doel, maar hebben wel weer een mijlpaal bereikt. Gebruik deze indicatoren en maak ze waar mogelijk zichtbaar met attributen, stukjes die samen de grote puzzel vormen. Eventueel krijgt iedereen aan het einde van de opkomst een cadeautje als herinnering aan het verhaal mee naar huis.
- Laat de jongeren vertellen wat ze ervan vonden. Vaak krijg je voldoende spontane reacties. Sta hier open voor, lok ze uit en vraag eventueel door.
- Let bij activiteiten waarbij je van het eigen terrein bent afgegaan op dat je met evenveel mensen thuiskomt als dat je bent weggegaan. Maak duidelijke afspraken over begin en eindsignaal en spreek af dat er nooit iemand zomaar naar huis gaat zonder afscheid te nemen.
- Ruim tot slot het materiaal op of breng de speelruimte weer in orde. Organiseer het zo dat niet de (spel)leider dit doet, maar dat de taken verdeeld worden zodat je zelf het overzicht houdt!

Zorg er als begeleider of adviseur voor dat elke activiteit goed wordt afgesloten. Neem dit mee in de voorbereiding, zodat jongeren daar ook vooraf aan kunnen denken. Een korte evaluatie kan ook een goede afsluiting van een opkomst zijn. In *Module 11: Evalueren van activiteiten* vind je hier meer informatie over, inclusief spelvormen voor een actieve evaluatie. Deze activiteiten kunnen ook heel goed door jongeren zelf worden gedaan.

3.3 Instructie

Soms zal je als begeleider of adviseur instructie moeten geven om de aanwezige kennis en vaardigheden van jouw speltak bij te spijkeren, bijvoorbeeld als er nieuwe leden zijn bijgekomen. Schat, voordat je aan een programma begint, de aanwezige kennis in de speltak in. Bedenk daarbij

dat de ene persoon handiger is of gemakkelijker iets leert dan de ander. Bouw een instructie op in kleine stukjes. Het kan beter zijn om een instructie te verdelen over verschillende opkomsten. Elke keer behandel je een klein gedeelte. Door telkens ook een stukje herhaling in te bouwen, zorg je ervoor dat de jongeren vaardigheden en kennis goed onder de knie krijgen. Een instructie moet ook altijd duidelijk en bondig zijn.

In het waterwerk wordt soms gekozen om een onderwerp juist in theorie behandelen:


- Je hebt daar in de praktijk niet altijd tijd voor: je brengt de basiskennis al aan voordat ze het water op gaan, zodat in de boot al herkenning optreedt. Waar komt de wind nu vandaan? Weet je dan wat de koers nu is? En hoe moeten je zeilen dan staan?
- Je hebt in de praktijk niet altijd de garantie dat situaties voorkomen: voorrangssituaties kun je niet zo maar nabootsen, daar heb je andere boten voor nodig.
- Je weet dat je nooit in de situatie komt: weinig kinderen varen bijvoorbeeld 's nachts op groot water, en zullen dus bijvoorbeeld nooit de navigatielichten van grote schepen zien. Voor de theorie-examens van de zeilbrevetten moeten ze die echter wel kennen.
- Het is te abstract om in de praktijk te leren: bijvoorbeeld de man-over-boordmanoeuvre: ze moeten dan een bepaalde 'route' varen ten opzichte van de wind. Die route is erg moeilijk te herkennen als je die op het water leert en de kans is aanwezig dat ze een volgende keer fysiek dezelfde route varen (eerst naar die boom, dan naar de haven...) terwijl de wind anders kan zijn. Het abstracte niveau (afvallen naar voor de wind, doorvaren tot achterlijker dan dwars...) moet dus 'op papier' geleerd worden.

Zeker bij de jongere speltakken (welpen, jonge scouts) is theorieles nog niet echt aan de orde, dat is snel te schools en moeilijk om de aandacht bij te houden. Wat vaak wel werkt, is theorie aanbieden in spelvorm. Erg bekend zijn tikspelletjes met voorangsregels, memory van bootonderdelen of navigatieverlichting, oefensituaties nabootsen met kleine bootjes en windpijlen, tekenspelletjes met windrichtingen. Het blijft dan wel zaak aandacht te besteden aan de transfer van het geleerde: als ze in het tikspel weten dat het vrachtschip van de zeilboot wint, weten ze dan daadwerkelijk op het water dat ze als zeilboot voorrang moeten verlenen aan het vrachtschip?

Er zijn verschillende manieren van instructie geven. Deze manieren zijn goed te combineren. Zorg voor afwisseling, zodat je instructie niet saai wordt. Door steeds een andere manier te kiezen om je boodschap onder de aandacht te brengen, kun je de boodschap blijven herhalen zonder de jongeren te vervelen.

De verschillende manieren van instructie geven zijn:

- Instructie geven (leraar-leerling): hiermee wordt de manier bedoeld waarbij iemand vertelt en voordoet, en de rest luistert en nadoet. Het gaat hier dus om eenrichtingsverkeer. Het is een van de meest gebruikte manieren van kennisoverdracht. Deze manier werkt alleen als de luisterende partij openstaat voor nieuwe kennis. Om dit te bereiken, kun je bijvoorbeeld proberen in te haken bij de interesses van de jongeren.
- Coachen: als er binnen de speltak al een aantal leden de noodzakelijke kennis en vaardigheden heeft, kun je daar goed gebruik van maken. Door de ervaren persoon te koppelen aan een minder ervaren persoon stimuleer je dat zij van elkaar leren. Je kunt dit systeem ook gebruiken om een nieuweling zich snel te laten thuis voelen binnen de speltak.
- Zelf ontdekkend leren (learning by doing): sommige activiteiten lenen er zich uitstekend voor om er meteen mee te beginnen, bijvoorbeeld koken. Door het gewoon te doen, komen de jongeren erachter wat ze wel en wat ze juist niet moeten doen. Dit kan individueel of in een groepje. Als begeleider houd je alleen het proces in de gaten waarbij je ervoor zorgt dat iedereen meedoet. Verder let je ook op of de overgedragen kennis en vaardigheden wel



kloppen. Soms moet je even bijsturen. Het grote voordeel van deze manier is dat het geleerde veel beter door de jongeren wordt opgenomen. Er ontstaat een soort communicatie over en weer met het onderwerp. Daarnaast zijn veel jongeren eerder geneigd iets aan te nemen van hun leeftijdsgenoten dan van een volwassene.

- Spelenderwijs instructie geven (ongemerkt leren): bij spelenderwijs instrueren staat het spel of de activiteit voorop en is vergroten van de kennis of vaardigheid een verborgen doel. Eigenlijk ben je met een activiteit bezig en ongemerkt leer je weer wat bij. Zeeslag, Triviant, memory, een quiz, een kookwedstrijd of een knopenestafette; het zijn allemaal voorbeelden van spelen die heel goed te gebruiken zijn. Kijk eens in de kast met spelen en zie de mogelijkheden. Wat vinden de jongeren in jouw speltak leuk om te doen? Speel in op hun interesses. Geef een leuke draai aan een techniek en leer spelenderwijs.
- Aanschouwelijk maken: de mens is meer visueel ingesteld dan auditief. Dit betekent dat we via onze ogen meer signalen en informatie binnenkrijgen dan via onze oren. Vraag iemand een verhaal dat hij heeft gehoord te herhalen en vraag dezelfde persoon een filmpje te beschrijven wat hij net heeft gezien. De beschrijving van het filmpje zal veel gedetailleerder zijn dan van het verhaal. Wat je ziet, wordt beter en gemakkelijker onthouden dan wat je hoort. Door je verhaal aanschouwelijk te maken, versterk je je verhaal: laat zien waar je het over hebt. Het meest ideale is om de echte materialen en vaardigheden tijdens de instructie te laten zien, maar het gebruik van foto's, tekeningen, een maquette van een vaarsituatie of een film kan natuurlijk ook.

Bij zowel het geven van theoretische instructie als praktijkinstructie is het erg belangrijk de juiste volgorde te hanteren. Begin altijd met hetgene dat het gemakkelijkste is en ga dan langzaam van makkelijk naar moeilijk. Controleer tussendoor of hetgene echt geleerd is, voordat je doorgaat naar een moeilijker niveau. Een goed voorbeeld daarbij is het geven van zeilles: zeilles start altijd aan een steiger. Het is dan organisatorisch het gemakkelijkste om te starten met het uitleggen van het wegvaren van de steiger. Maar dit is niet het gemakkelijkste niveau (voor het wegvaren heb je immers al veel vaardigheden nodig: wind(richting) inschatten, zeilstanden, sturen, snelheid maken, bemanning (haaks voor) instrueren, losgooien, afduwen, varende optuigen, voorrangsregels toepassen, etc.). Beter is dus dat de instructeur weg zeilt. Pas op de open plas wordt gestart met zeilinstructie: sturen, windrichting en zeilstanden. De rest komt pas als ze deze basisvaardigheden goed onder de knie hebben.

4 Kwalificatiekaart

Deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten

- In staat zijn om jongeren te ondersteunen activiteiten te presenteren of een verhaal te vertellen aan andere jongeren.
- In staat zijn om jongeren te ondersteunen op een goede en flexibele wijze een spel te leiden.
- In staat zijn om jongeren te ondersteunen te begeleiden een activiteit te presenteren.
- In staat zijn om jongeren te ondersteunen een presentatie te geven aan ouders.

Presentatietechnieken

- V In staat zijn om jongeren te ondersteunen een, bij de speltak passend, verhaal te vertellen.
- V In staat zijn om jongeren te ondersteunen een, bij de speltak passende, instructie te geven aan andere jongeren.
- V In staat zijn om jongeren te ondersteunen diverse soorten presentaties te maken en te geven en daarbij gebruik te maken van hulpmiddelen.

Spelleiding

- V In staat zijn om jongeren te ondersteunen op een manier die past bij de speltak, een spel uit te leggen, de spelleiding op zich te nemen en een spel af te ronden.
- V In staat zijn om jongeren te ondersteunen in te spelen op allerlei problemen of onverwachte situaties tijdens een spel.

5 Werkvorm

In de competenties staat dat de begeleider en adviseur in staat moeten zijn om de jongere te ondersteunen in het geven van een presentatie, speluitleg, etc. Bij onderstaande werkvormen geeft de begeleider of adviseur zelf een presentatie of speluitleg. Nu kun je een jongere pas ondersteunen als je het zelf kunt of weet hoe het moet, maar omgekeerd kun je niet zeggen dat je als je zelf een presentatie kunt geven ook een jongere daarin kunt begeleiden. Daarom is de nabespreking van groot belang. In *Module 12: Gespreksvaardigheden* wordt verder ingegaan op feedbackregels.

Hier zou ook een rondje ervaringen aan kunnen worden toegevoegd: hoe ga je om met zenuwachtige jongeren, wat doe je als iemand echt plankenkoorts heeft, heb je wel eens een onverwachte situatie meegemaakt en hoe heb je dat opgelost met de jongere of tips uitwisselen op dit gebied.

5.1 Werkvorm 1: Presenteren

Verdeel de deelnemers in groepjes van negen personen. Geef de deelnemers vooraf de opdracht om thuis (individueel of in een klein groepje) een 'presentatie' voor te bereiden. De bedoeling is dat elke deelnemer iets voorbereidt. Tijdens de training worden deze 'presentaties' uitgevoerd én beoordeeld.

De 'presentaties' duren tien minuten met een nabespreking van maximaal tien minuten. Let bij de nabespreking op zowel de theorie over de opdracht, als de wijze van feedback geven. Laat de feedback zoveel mogelijk uit de groep deelnemers komen. Op die manier kun je als trainer beoordelen of de deelnemer ziet wat er verkeerd gaat én hoe hij of zij dit verwoordt.

De opdrachten zijn de drie onderdelen van deze module:

- Het geven van een presentatie.
- Het vertellen van een verhaal.
- Het geven van een instructie.

In een groepje van negen personen wordt elke opdracht dus driemaal gegeven, zodat er ook vergelijkingsmateriaal is.

Door de nabesprekingen komen alle aandachtspunten van de theorie naar voren. In hoofdstuk 7 is een checklist opgenomen, die gebruikt kan worden bij de nabesprekingen.

Het is van belang dat alle deelnemers hun 'huiswerk' doen en vooraf thuis iets voorbereiden. Wanneer enkele personen niets hebben voorbereid, zal de gehele module in het water vallen.

5.2 Werkvorm 2: Spelleiding

Tijdens een (serie van) trainingen zijn er regelmatig momenten om even een icebreaker of spel te doen om even actief te zijn.

Geef de deelnemers (eventueel in groepjes van twee) de taak om zo'n spelmoment voor te bereiden en uit te voeren. In de [activiteitenbank](#) zijn veel spellen te vinden. In hoofdstuk 7 zijn ook enkele voorbeelden te vinden.

Op deze manier sla je twee vliegen in één klap: deelnemers kunnen laten zien dat ze in staat zijn om een spel te leiden en je hebt een aantal momenten in de training zitten waarbij je even iets actiefs gaat doen.

5.3 Combinatie van werkvorm 1 en 2

Door beide werkvormen te combineren, zorg je dat er een grote afwisseling is in presentaties: één of twee blokken theorie en dan weer een spel. Iedereen komt aan de beurt en alle vormen van presenteren komen aan bod.

6 Draailboek

Tijd	Wat doe je en hoe?	Waarom?	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/-sheet.
0.10	Presentatie 1: Het geven van een presentatie.	Bij alle acht de presentaties is steeds een andere deelnemer de gespreksleider. De werkvormen worden vooraf verdeeld en de deelnemers bereiden thuis hun deel voor.	Geef alle deelnemers evenveel aandacht, ook degene die als laatste komt. Zorg dat je zeker weet dat iedereen snapt wat hij of zij moet doen en ook daadwerkelijk iets voorbereidt.	Afhankelijk van de presentatievorm. In eerste instantie laten organiseren door de gespreksleider zelf.
0.30	Presentatie 2: Het vertellen van een verhaal.			
0.50	Presentatie 3: Spel.	Gebruik een spel als icebreaker!		
1.10	Presentatie 4: Het geven van een instructie.			
1.30	Pauze.			Koffie, thee, koekje.
1.45	Presentatie 5: Het vertellen van een verhaal.			
2.05	Presentatie 6: Het geven van een presentatie.			
2.25	Presentatie 7: Spel.	Gebruik een spel als icebreaker!		
2.45	Presentatie 8: Het geven van een instructie.			
3.00	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	

7 Materiaal

7.1 Checklist bij werkvorm 1: Presenteren (paragraaf 5.1)

Checklist algemeen

- Was de spreker zenuwaching?
- Was de presentatie goed voorbereid?
- Was de presentatie aangepast aan de doelgroep?
- Gebruikte de spreker zijn of haar stem, zijn of haar lichaam of gebaren?
- Hoe was de houding van de spreker? Wat deed die houding met jou?
- Was de spreker zelf enthousiast?
- Maakte de spreker oogcontact?
- Werd er rustig en duidelijk gesproken?
- Was er een goede spanningsboog?
- Hoe ging de spreker om met iets dat vergeten werd?
- Hoe werd er omgegaan met vragen?
- Was het duidelijk waar het over ging, wat de bedoeling was?
- Hoe was het taalgebruik van de spreker?

Checklist informatieve presentatie

- Was er een goede opbouw (kop-romp-staart)?
- Was het lokaal ingericht voor een presentatie?
- Was er interactie met het publiek?
- Werden er hulpmiddelen gebruikt?
- Werkten de hulpmiddelen?
- Waren de hulpmiddelen voor iedereen te zien?
- Werd er gewerkt met de regel van drie?
- Dwaalden jouw gedachten af tijdens de presentatie?
- Sloot de wijze van presenteren aan bij jouw beleving?

Checklist verhaal vertellen

- Was het lokaal ingericht op het vertellen van een verhaal?
- Sloot het gekozen verhaal aan bij de doelgroep?
- Had het verhaal een goede opbouw?
- Had het verhaal een sterk begin en eind?
- Welk vertelperspectief had de verteller en sprak dat jou aan?
- Werden er hulpmiddelen gebruikt?
- Dwaalden jouw gedachten af tijdens het verhaal?
- Sloot de wijze van vertellen aan bij het verhaal?

Checklist instructie

- Was er een opbouw met praatje-plaatje-daadje?
- Was de uitleg kort en bondig?
- Werd het goed voorgedaan?
- Begreep iedereen de uitleg?
- Hoe werd daar mee omgegaan?

Checklist spelleiding

Speluitleg

- Was vanaf het begin duidelijk dat de spelleider de aandacht wilde?
- Wat voor signaal werd er gegeven als er een spel gespeeld zou gaan worden?
- Greep de spelleider in als dat nodig was?
- Was het betoog helder, kort en bondig?
- Werd de theorie van praatje-plaatje-daadje gebruikt?
- Hoe stond de spelleider ten opzichte van zon, wind en dergelijke?
- Hoe zijn de groepjes ingedeeld?
- Was de opstelling duidelijk?

Het spel leiden

- Was de persoon spelleider of scheidsrechter?
- Zijn er ondertussen nog regels toegevoegd?
- Is het spel eerlijk verlopen?

Onverwachte situaties

- Waren er onverwachte situaties?
- Hoe is daar mee omgegaan?

De afronding

- Hoe werd het spel afgerond?
- Werd het spel op het hoogtepunt beëindigd?
- Was vooraf duidelijk wanneer het spel gestopt werd?
- Was er een uitslag of winnaar?
- Was er een moment van evaluatie?
- Werd er opgeruimd?

7.2 Voorbeeldspelen bij werkvorm 2: Spelleiding (paragraaf 5.2)

7.2.1 Zet een kruisje

Benodigdheden: krijt of viltstift.

Uitleg: teken 2 vierkanten op de grond van 20 x 20 cm (of trek een lijn om twee stoeptegels). Beide teams krijgen 1 krijtje of viltstift. Het team dat als eerste 3 kruisjes weet te zetten in het vierkant van de tegenstander, heeft gewonnen. Het andere team mag dit uiteraard voorkomen. Dit spel kan ook met individuen in competitievorm gespeeld worden.

Tips: de spelleider moet zorgen dat het niet uit de hand loopt.

7.2.2 Mensjetrek

Benodigdheden: geen.

Uitleg: trek een streep op de grond (geen steen). Twee partijen stellen zich aan weerszijden op. Het doel is om vanaf de eigen helft tegenstanders beet te pakken en over de lijn te trekken.

'Overgehaalde' spelers horen bij de nieuwe partij. Let op: zolang spelers nog contact hebben met de eigen helft, al is het maar met een teen of via een sliert van één of meer medespelers, horen ze nog bij hun eigen partij.

Tips: geef de grenzen van het spel duidelijk aan; sleuren en trekken aan armen en benen mag zolang het leuk blijft. Maak vooraf de algemene afspraak dat iemand die "Los!" roept ook meteen wordt 'vrijgelaten'.

7.2.3 Zeven is boem

Benodigdheden: geen.

Uitleg: de spelers zitten in een kring. De eerste speler begint en zegt: "Eén." De tweede zegt: "Twee" en zo verder. Zo ga je de kring voortdurend rond. Maar het getal zeven, een veelvoud van zeven of een getal waarin een zeven voorkomt, mag je niet zeggen. In plaats daarvan zeg je "Boem!" Zo krijg je bijvoorbeeld twaalf, dertien, boem, vijftien, zestien, boem, achttien. Als iemand een fout maakt, moet de volgende weer bij één beginnen. Probeer met de groep zo ver mogelijk te komen.

7.2.4 Draken en trollen

Benodigdheden: een stoel en een bal.

Uitleg: aan de ene kant van het veld wordt een lange lijn getrokken waar een groep achter kan staan. Daar recht tegenover aan de andere kant van het veld staat een stoel. De groep wordt verdeeld in draken en trollen.

De draken beginnen in het veld. Ze verspreiden zich allen over het veld, behalve één iemand. Deze persoon is de koning en staat achteraan op de stoel met de bal in zijn of haar handen.

De trollen bevinden zich achter de lijn.

Wanneer het spel start, begint er een trol (op een zelf gekozen moment) naar de overkant te lopen. Zijn of haar doel is de koning aan te tikken. Het is de taak van de draken om deze trol tegen te houden. Hoe doen ze dit? Door hem onderuit te halen en er op te gaan zitten.

Vanaf het moment dat de trol op de grond ligt mag de volgende vertrekken, die dan weer tegen gehouden moet worden door de draken.

Het is dus de bedoeling dat elke trol tot de wissel op de grond gehouden wordt door een draak.

Kunnen zij toch ontsnappen, dan mogen ze proberen de koning alsnog te tikken.

Wanneer er een trol bijna tot bij de koning is gekomen maar die nog niet aangetikt heeft, heeft de koning één kans om de bal te gooien naar de trol. Is deze raak, dan is de trol af. Is deze mis, dan mag de trol alsnog de koning proberen te tikken. Wanneer de koning van de draken is getikt door een trol wisselen de ploegen en begint het spel op nieuw.

7.2.5 Schots balspel

Benodigdheden: bal en speelveld.

Uitleg: de groep wordt verdeeld in twee even grote partijen. De helft staat in het speelveld, de andere helft staat aan de rand van het veld op een rij. Hier is ook de thuisplaat. De eerste speler van de rij gooit (of schopt) de bal zover mogelijk het veld in en begint dan rondjes om de rij spelers heen te lopen. Elk rondje levert een punt op.

De veldpartij probeert zo snel mogelijk de bal te pakken. Als een speler de bal heeft, gaat de rest van de veldpartij op een rij achter deze speler staan. De bal wordt over het hoofd en onder de benen door (om en om) doorgegeven naar achteren. De laatste speler loopt zo snel mogelijk naar de rij spelers aan de rand van het veld toe en legt de bal op de thuisplaat. Op dat moment stopt het rondjes lopen.

Op deze manier gooit of schopt elke speler een keer de bal in het veld. Daarna wisselen de twee partijen. De partij die de meeste punten heeft gehaald, wint het spel.

7.2.6 *Kranrugby*

Benodigdheden: twee kranten en een bal.

Uitleg: de spelers verdelen zich in twee teams. Ieder team bakent een speelveld af van ongeveer 10 bij 10 meter. De twee speelvelden grenzen aan elkaar.

Elk team heeft een krant die verdedigd moet worden. De krant ligt opgevouwen in het midden van het veld op de grond. Op de krant van de tegenstander moet gescoord worden. Je scoort door de bal met je handen op de krant van de tegenstanders te drukken. Gooien telt dus niet. Door de bal naar elkaar toe te gooien, probeer je de bal in het veld van de tegenpartij te krijgen.

7.2.7 *Iemand is hem, niemand is hem*

Benodigdheden: bal.

Uitleg: iemand is hem, niemand is hem is een spel voor buiten op een grasveld of op de tegels. De leden gaan verspreid klaar staan, waarna de spelleiding een bal in de groep gooit. Wanneer iemand dan de bal oppakt, mag hij of zij een ander proberen af te gooien. Wanneer een persoon af is, gaat deze aan de kant staan. Wanneer er drie personen af zijn, mag de eerste weer in het spel.

Tips:

- Je kunt als regel toevoegen dat je mag afweren met de handen. Let dan wel goed op dat er geen armen worden aangeraakt. Ze zijn dan gewoon af.
- De bal mag de grond niet raken voordat de andere speler wordt geraakt.
- Wanneer een gegooid bal wordt gevangen voordat de bal op de grond komt, is degene die heeft gegooid af.
- Om het spel wat te versnellen, kun je een tijdslimiet stellen. Zo moet de tikker na bijvoorbeeld uiterlijk drie seconden gooien, anders is hij of zij zelf af.

8 Toets

8.1 Voorbeeld toets tijdens de training

De werkvorm voor deze training (zie paragraaf 5.1) is zo gekozen dat deze meteen een toets is. Het is van belang op voorhand aan te geven en duidelijk te maken dat als de deelnemers het thuis niet voorbereiden, ze de toets misschien niet zullen halen.

Geef de deelnemers aan het eind de taak mee om de toets samen met hun praktijkbegeleider na te bespreken en erop terug te kijken.

8.2 Voorbeeld toets voor praktijkbegeleider

8.2.1 Speluitleg

Opdracht: nu is het de bedoeling dat je hier in het echt mee aan de slag gaat en laat zien wat je kunt. Laat één van de jongeren een spel uitleggen dat nieuw is voor jouw speltak (je hoeft het niet zelf te bedenken). Aan jou de taak om deze jongere te begeleiden.

Bespreek de opdracht na met je teamleider of de praktijkbegeleider (aanwezig tijdens de speluitleg):
Wat ging goed? Welke leervragen heb je nog? Waar ben je minder tevreden over?

8.2.2 Presenteren

Opdracht: nu is het de bedoeling dat je hier in het echt mee aan de slag gaat en laat zien wat je kunt. Het is de bedoeling dat je een jongere begeleidt bij het geven van een presentatie voor de ouders, waarbij ten minste van één audiovisueel hulpmiddel gebruik wordt gemaakt.

Bespreek de opdracht na met je teamleider of de praktijkbegeleider (aanwezig tijdens de presentatie):
Wat ging goed? Welke leervragen heb je nog? Waar ben je minder tevreden over?