

Methodieken en werkvormen

Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten - "Spelleiding"



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 24 februari 2015

Module 9 Presenteren en uitleggen van activiteiten

Leeftijd: Alle leeftijden

Duur: 10 minuten per spel

Groepsgrootte: Maximaal 20 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Met deze werkvorm 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.

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.

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. Hieronder zijn ook enkele voorbeelden te vinden. Aan het einde staat een Checklist, deze kan je geven aan de observator.

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.

Voorbeeldspelen bij Spelleiding

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.

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'.

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.

Draken en trollen

Benodigheden: 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.

Schots balspel

Benodigheden: 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.

Kranrugby

Benodigheden: 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.

Iemand is hem, niemand is hem

Benodigheden: 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 gegooide bal wordt gevangen voordat de bal op de grond komt, is degene die heeft gegooit 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.

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?