

## Methodieken en werkvormen

*Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten -  
“Fretten en konijnen”*



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 5 februari 2015

Module 9 Presenteren en uitleggen van activiteiten

Leeftijd: Leiding van bevers, welpen en scouts

Duur: 15 minuten

Groepsgrootte: 6-24 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Dit spel leent zich uitstekend om als voorbeeld te dienen voor het gefaseerd opbouwen van een spel. Het basisprincipe in dit spel is de rolwisseling. Leg het dus goed uit en bespreek met de groep hoe je dit hebt gedaan.

*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.*

## Fretten en konijnen

Het spel Fretten en konijnen leent zich uitstekend om als voorbeeld te dienen voor het gefaseerd opbouwen van een spel. Het basisprincipe in dit spel is de rolwisseling. Leg het dus goed uit en bespreek met de groep hoe je dit hebt gedaan.

### Methodes

- In het bos leven fretten. Fretten zijn te herkennen aan hun typische geluid "Fret-fret". Maak hierbij met de hand voor de mond, met de vingers vooruit gestoken, een kwebbelende beweging. Laat iedereen de fret nadoen.
- In het bos leven ook konijnen. Konijnen zijn te herkennen aan hun typische geluid "Knabbel-knabbel". Vorm met je handen flapperende konijnenoren langs je hoofd. Laat iedereen een konijn nadoen.
- De fretten eten de konijnen. Als een fret een konijn eet, wordt het konijn een fret. Je kunt nu het spel als tikspel beginnen met één fret en de rest als konijn.
- Leg het spel na verloop van tijd stil en introduceer de boswachter. In het bos loopt ook de boswachter. De boswachter loopt fluitend in het rond. De boswachter moet het aantal fretten in bedwang houden. Daarom tikt hij de fretten. Als een boswachter een fret tikt, wordt deze fret weer een konijn. Wijs een boswachter aan en speel het spel verder.
- Leg het spel na verloop van tijd stil en introduceer de jager. In het bos loopt ook de jager. Wijs een jager aan. De jager is te herkennen aan zijn typisch geluid "Pang-pang". Neem daarbij de houding aan van een schietbeweging. De jager moet het aantal konijnen in bedwang houden. Daarom tikt hij de konijnen. Als een jager een konijn tikt, wordt dit konijn een wortel. Een wortel gaat op de grond zitten en maakt het geluid "Groei-groei". Daarbij maakt hij met zijn armen een open beweging alsof hij groeit. Steek de armen eerst in de hoogte, zwaai opzij, breng ze weer naar binnen en langs je gezicht weer omhoog. Speel het spel verder.
- Leg het spel voor de laatste keer stil als er een aantal wortels is. Je snapt natuurlijk wel dat konijnen erg graag wortels lusten. Als een konijn een wortel opknabbelt, wordt de wortel weer een konijn. Speel nu het spel zonder te onderbreken. Het spel is oneindig, dus je zult het zelf op het juiste moment moeten beëindigen.

### Schema:

- Boswachter → fret = konijn
- Jager → konijn = wortel
- Konijn → wortel = konijn
- Fret → konijn = fret

Om aan te tonen dat een opbouw in de uitleg essentieel is, kun je de eerste keer alle regels uitleggen en dan overgaan tot spelen. De deelnemers zullen ervaren dat dit tot chaos leidt. Dit spel is daarmee dus