

Methodieken en werkvormen

*Module 9a – Presenteren en uitleggen van activiteiten
(bevers, welpen, scouts) – “Handleiding voor de trainer”*



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
1 Inleiding	3
2 Beschrijving	4
2.1 Doel van deze module	4
2.2 Inhoud van deze module	4
2.3 Presentatietechnieken	4
2.4 Spelleiding	4
2.5 Leeswijzer	4
3 Achtergrondinformatie	5
3.1 Presentatietechnieken	5
3.1.1 Informatieve presentatie	5
3.1.2 Verhalen vertellen	11
3.1.3 Instructie geven	15
3.2 Spelleiding	17
3.2.1 Wat is spel?	17
3.2.2 Doel van het spel	18
3.2.3 Spelleiding	19
3.2.4 Speluitleg	21
3.2.5 Tips per speltak	25
3.2.6 Het spel leiden	27
3.2.7 De afronding	28
3.2.8 Jeugdleden ondersteunen bij het uitleggen van een spel	28
4 Kwalificatiekaart	30
5 Werkvorm	31
5.1 Werkvorm 1: Vrij spelen	31
5.2 Werkvorm 2: Chaospel	31
5.3 Werkvorm 3: De warming-up	32
5.4 Werkvorm 4: Spelleiding	32
5.5 Werkvorm 5: Fretten en konijnen	34
6 Draaiboek	35
7 Materiaal	36
7.1 Voorbeeldspelen bij werkvorm 4: Spelleiding (paragraaf 5.4)	36
7.1.1 Zet een kruisje	36
7.1.2 Mensjetrek	36
7.1.3 Zeven is boem	36
7.1.4 Draken en trollen	36
7.1.5 Schots balspel	37
7.1.6 Kranrugby	37
7.1.7 Iemand is hem, niemand is hem	37
8 Toets	39
8.1 Voorbeeld toets tijdens de training	39
8.2 Voorbeeld toets voor praktijkbegeleider	39
8.2.1 Speluitleg	39
8.2.2 Presenteren	39

1 Inleiding

Module 9a: Presenteren en uitleggen van activiteiten is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Leidinggevende bevers, welpen, scouts. 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 leidinggevende goed leesbaar is. Voor praktijkbegeleiders is op het einde van deze module een toetsvorm opgenomen.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de competenties, kennis en vaardigheden verder uitgewerkt. Hierin staat ook welke aanvullende competenties voor welke speltakken gelden. 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 bevers, welpen, scouts eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer een leidinggevende bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit door een toetsing worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe een praktijkbegeleider of trainer hier mee om kan gaan.

Deze module is samengesteld op basis van het *Bever-, Welpen- en Scoutskompas*, en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Verder is gebruik gemaakt van trainingsmateriaal van Regio Utrechtse Heuvelrug. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. 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

2.1 Doel van deze module

In *Module 9a: Presenteren en uitleggen van activiteiten* wordt ingegaan op hoe je als leidinggevende een programma kunt presenteren en hoe je een activiteit kunt uitleggen aan bevers, welpen en scouts. Na het doorlopen van deze module:

- Kun je activiteiten presenteren of een verhaal vertellen.
- Kun je op een goede manier een spel leiden.
- Kun je een presentatie geven aan bijvoorbeeld ouders.

2.2 Inhoud van deze module

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.

2.3 Presentatietechnieken

In het blok Presentatietechnieken wordt aandacht gegeven aan het vertellen van verhalen, het geven van instructie en het maken en geven van een presentatie met verschillende hulpmiddelen.

2.4 Spelleiding

In het blok Spelleiding wordt stilgestaan bij het verschil tussen vrij spelen en geleid spelen en wat daarvan het beste past bij de eigen speltak. Verder wordt ingegaan op het uitleggen van een spel en het hebben van de spelleiding. Hierbij wordt ook de afronding van een spel niet vergeten. Ook wordt aandacht besteed aan onverwachte situaties tijdens een spel. Tot slot zijn er tips hoe je jeugdleden kunt ondersteunen bij het leiden van een spel.

2.5 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 beschreven hoe je de inhoud van de module in de training kunt toetsen.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Presentatietechnieken

In deze module worden drie vormen van presenteren besproken:

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

Het geven van een presentatie is misschien wat formeel, maar deze vorm wordt voor een ouderavond, een groepsraad of bij een thema-presentatie aan je jeugdleden wel vaak gebruikt.

3.1.1 Informatieve presentatie

3.1.1.1 Structuur

Elk verhaal heeft een kop en een staart. De romp of het middenstuk verbindt de twee uiteinden. We nemen de onderdelen onder de loep. Begin de presentatie met een korte inhoudsopgave, meestal komt dat de kwaliteit van de presentatie ten goede.

Kop: de opening

De kop is het begin, hier geef je een inleiding op het onderwerp en een overzicht van wat je gaat vertellen. Hier ligt dé kans voor een verrassende opening.

Begin sterk, zodat je het publiek al vanaf het begin betrokken hebt bij jouw presentatie.

Denk aan:

- Actualiteit: nieuws is een prima binnenkomer. Zeker als het om een onderwerp gaat waar mensen direct mee te maken hebben. Neem een actueel bericht (liefst uit de krant van diezelfde dag) en gebruik het als kapstok voor je verhaal. Het nieuws moet natuurlijk wel iets met je onderwerp te maken hebben. Bovendien doet positief nieuws ('Scouting bespaart de samenleving 160 miljoen') het beter dan slecht nieuws.
- Anekdote: een anekdote is een kort verhaaltje met een grappige of verrassende kern. De kern symboliseert een diepere waarheid of een meer algemene gedachte die je kunt gebruiken als kapstok voor je verhaal. Een kort verhaaltje of anekdote aan het begin is tien keer leuker dan het opdreunen van je boodschap. Anekdoten vind je overal om je heen: in de opkomst van vorige week, tijdens een weekend, maar ook in krant of op je werk. Ook persoonlijke belevenissen doen het goed.

Een voorbeeld:

'Een tijdje terug was er een scout en zijn zomerkamp was pas geslaagd als zijn broek zo smerig was, dat de broek rechtop bleef staan als hij hem uit zou trekken.'

- Metafoor: een metafoor is een figuurlijke uitdrukking of een beeld waarin je het onderwerp van je betoog kunt vangen. Een goede metafoor vinden, is lastig. Maar als je er eenmaal één hebt, wordt de boodschap veel krachtiger.

Een veelgebruikte metafoor is de vergelijking. Je verlevendigt een droge opsomming van feiten en cijfers tot een beeld dat beklijft als je het tastbaar maakt in een herkenbaar voorbeeld. Journalisten maken er vaak gebruik van.

Een voorbeeld:

'Op de Wereld Jamboree komen 35.000 mensen, dat is net zo veel als er in de stad Assen wonen.'

- Humor: een grap als opening breekt het ijs en verhoogt de sfeer. In Amerika is het een beproefd middel om de aandacht te trekken en vast te houden. Nederlanders zijn wat terughoudender met grappen en grollen. Toch kan een grap goed werken. Maar dan moet je er wel 100% zeker van zijn dat hij aanslaat en begrepen wordt door het publiek. Niets is zo

pijnlijk, voor jezelf en voor jouw publiek, als de doodse stilte na een grappig bedoelde binnenkomer. Ben je wel in voor een leuke grap? Probeer 'm eerst uit op een paar proefkonijnen en voorkom dat je het publiek (onbedoeld) beledigt.

- Citaat: waarom zelf zwoegen op een prachtige openingszin als anderen het wiel al hebben uitgevonden? Je kunt naar hartenlust gebruik maken van andermans veren, zolang je de bron erbij vermeldt en niet doet alsof de volzinnen uit je eigen geniale brein komen. Raadpleeg je boekenkast of zoek naar citaten op het internet. Sluit daarbij aan bij het publiek. Voor bevers kun je K3 citeren, maar daar hoef je bij roverscouts niet meer mee aan te komen.
- Cartoon of foto: een beeld kan heel krachtig zijn, omdat dit meerdere elementen van je boodschap kan bevatten. Je kunt dit zo nu en dan ook laten terugkomen als een soort rode draad. Een humoristische afbeelding met pakkende tekst, die tot denken aanzet.
- Een filmpje: bijvoorbeeld iets van YouTube waarin het onderwerp kort wordt aangestipt. Humor werkt hierbij heel goed. Gebruik bijvoorbeeld een filmpje van Mr. Bean die probeert in te parkeren om de parkeerproblemen bij je eigen clubhuis bespreekbaar te maken. Ook kun je eigen (jeugd)leden hierbij inschakelen: zo kun je een aantal korte uitspraken bundelen, waardoor je je publiek warm maakt voor het onderwerp wat je gaat bespreken.

Zoek een aantal foto's die passen bij het onderwerp en zet die achter elkaar, waarbij je kunt afsluiten met een stelling om het publiek te prikkelen. Ook zou je onder elke foto kunnen werken met een prikkelende zin of een woord, om zo naar de climax toe te werken.

Romp

De romp bevat de feitelijke boodschap, het is de kern van je verhaal. Hier vertel je wat je wilt vertellen of noem je de argumenten of onderbouwing voor je standpunt. Dit onderdeel is het meest vanzelfsprekend en krijgt in verhouding ook de meeste aandacht. Men verwacht nu eenmaal een goed verhaal. Een duidelijke boodschap, goed onderbouwd met argumenten en bij voorkeur ook met onderzoek, feiten en cijfers. Met een inhoudelijk sterk verhaal laat je zien dat je weet waar je het over hebt en kun je het publiek overtuigen van jouw standpunten.

Staart: de afronding

In de staart, je raadt het al, vat je de boodschap nog eens samen. Je komt tot een conclusie en noemt eventuele aanbevelingen. Kies voor een afsluiting die blijft hangen. Daar zijn verschillende vormen voor te bedenken:

- Stelling: vat de kern van je verhaal samen in een stelling. Als je voor deze vorm kiest, moet er wel gelegenheid zijn voor discussie.
- Belofte: een positieve afsluiting doet het altijd goed. Heb je in je presentatie een wervend betoog gehouden, dan past daar prima de belofte "En ik beloof jullie een fantastisch zomerkamp!" bij. Uiteraard moet je er dan wel voor zorgen dat je je aan je belofte houdt!
- Vraagteken: zet het publiek aan het denken. Formuleer een prikkelende, intrigerende vraag en laat het antwoord erop achterwege. Wie deze vorm goed weet uit te werken, verlengt de levensduur van zijn of haar presentatie aanzienlijk.
- Maak het verhaal rond: het is het mooist als je in de afsluiting van je verhaal teruggrijpt naar de opening. Dan maak je het verhaal rond, je maakt het af. Heb je in de opening een citaat gebruikt, grijp er dan in de afsluiting nog even op terug om de zeggingskracht ervan nog eens te onderstrepen.

De bij de opening genoemde elementen passen ook bij de afsluiting. Probeer minder zelf aan het woord te zijn en laat beeld voor je spreken!

Simpeler dan het kop-romp-staartmodel kan het eigenlijk niet. Ondanks zijn eenvoud, of misschien juist dankzij de eenvoud, is dit de oervorm van alle presentaties. Hierbij neemt de kop 10% van de tijd in beslag, de romp 80% en de staart 10%.

3.1.1.2 Kort en krachtig

Houd je presentatie kort en krachtig. Je kunt aan kracht winnen door te herhalen en door te kiezen voor het getal '3'.

- De kracht van herhaling: vertel wat je gaat vertellen, vertel het, vertel wat je verteld hebt.
- Alle goede dingen komen in drieën: bedenk daarbij dat uit onderzoek is gebleken dat mensen zaken beter onthouden als deze drie keer herhaald of in groepen van drie gepresenteerd worden. Herhaal jouw boodschap dus drie keer, behandel (maximaal) drie onderwerpen, kom met drie argumenten, etc.

3.1.1.3 Betrek het publiek erbij!

Interactie is het belangrijkste element van de presentatie, maar hoe doe je dat?

- Kies de manier van interactie afhankelijk van de grootte van het publiek. Laat mensen bijvoorbeeld handen opsteken bij grote groepen of laat hen uitgebreider aan het woord bij kleine groepen.
- Probeer bij discussies zelf de regie te houden door de juiste vragen te stellen en meningen op een goede manier samen te vatten.
- Wees niet al te confronterend bij het betrekken van het publiek in een discussie. Onthoud dat niet iedereen het even prettig vindt om in het middelpunt van de belangstelling te staan.
- Controleer of iedereen de inhoud van je betoog kan volgen door na elk onderdeel controlevragen te stellen. Probeer dit niet te 'schools' te doen. Je kunt bijvoorbeeld ook vragen naar meningen en bijbehorende argumentatie.
- Laat mensen nadenken over zaken door vragen te stellen en het antwoord pas later te geven. Maak mensen nieuwsgierig.
- Interactie wil ook zeggen dat je reageert op non-verbale signalen. Bijvoorbeeld door mensen aan te kijken en hen bij de discussie te betrekken op het moment dat men afwezig lijkt.
- Laat mensen bij een discussie in hun waarde. Bestraf ze niet voor het feit dat ze bereid zijn tot interactie.
- Laat in je gedrag zien dat je je verbonden voelt met het publiek. Kijk hen aan en probeer oogcontact te maken.
- Probeer op een natuurlijke manier wat luchtigheid of humor in de presentatie te brengen. Het zorgt voor ontspanning en vermindert de afstand tussen jou en jouw publiek.
- Geef vooraf aan of je tussentijds of na afloop vragen wilt beantwoorden.

3.1.1.4 Lichaamstaal

Woorden worden slecht onthouden. Het gaat om lichaamstaal, emotie en gevoel. Ga in het midden staan van het podium, 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 goed moment om contact te maken met het publiek.

Nog enkele andere aandachtspunten:

- Kleding en presentatie, uiteraard is alles keurig verzorgd.
- Spreek rustig en duidelijk.
- Gezichtsuitdrukkingen: maak oogcontact. Oefen voor een spiegel tot het goed voelt. Om te laten zien dat je aandachtig luistert, houd je een lichte glimlach, knik je af en toe en houd je goed oogcontact.

- Denk aan je houding: zet je beide voeten op de grond, dat geeft steun. Als je goed rechtop staat, straalt je zelfverzekerdheid, autoriteit en energie uit. Doe alsof je hoofd en 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 broekzak, dat straalt desinteresse uit.
- Gebruik gebaren om je woorden kracht bij te zetten, maar laat het meubilair staan.

Als je ondanks alle voorbereiding toch zenuwachtig bent en niet op alle bovenstaande punten kunt letten, zeg het gewoon. Iedereen zal het begrijpen.

3.1.1.5 Hulpmiddelen

Een presentatie wordt sterker, wanneer je het verhaal ondersteunt met meerdere media.

Hierbij geldt: maak een juiste keuze:

- Gebruik bij voorkeur beelden in plaats van tekst om je verhaal te ondersteunen. Het voorkomt dat je slides gaat voorlezen en het versterkt je boodschap.
- Laat alleen tekst en beelden zien die je nodig hebt. Beelden zijn krachtiger dan tekst. Overdrijf niet in de hoeveelheid.
- Schrijf geen lang verhaal op een whiteboard of flip-over. Haal info weg die niet meer relevant is.
- Als je een whiteboard of flip-over gebruikt, ga dan niet met je rug naar het publiek toe staan praten tijdens het schrijven. Schrijf of teken wat je wilt en laat het publiek rustig even wachten.
- Plaats op presentatieslides niet te veel objecten en teveel tekst. Een mens kan maximaal zes objecten in het kortetermijngeheugen verwerken. Dus maximaal zes punten op een pagina.
- Als je een videofragment laat zien, houd dan de lengte beperkt en kondig vooraf aan hoe lang het fragment duurt. Betrek de inhoud van het fragment duidelijk in de presentatie.
- Zorg voor een alternatief, bijvoorbeeld een geprinte versie, voor het geval dat de techniek je in de steek laat. Soms kan het handig zijn om bepaalde informatie zichtbaar te houden gedurende de rest van de presentatie. Dit kan door een flap-over of een poster die je in je nabijheid ophangt of bij de hand houdt.
- Geef vooraf aan of er hand-outs worden uitgedeeld, of de presentatie wordt toegestuurd of dat het publiek zelf aantekeningen moet maken. Mensen die zelf aantekeningen moeten bijhouden, kunnen zich minder goed op de presentatie richten. Het uitdelen van hand-outs is daarom aan te raden. Maar bij voorkeur wel na de presentatie, omdat mensen anders in de hand-out gaan lezen en ook geen aandacht voor je verhaal hebben. Achteraf toesturen van de hand-out (via mail of post) werkt beter. Mensen worden dan nog een keer op het onderwerp gewezen. Herhaling werkt ook hier prima.

3.1.1.6 Valkuilen

Wat zijn de valkuilen waar we steeds weer in trappen als we presenteren? Voor een belangrijk deel ligt het probleem in de voorbereiding, maar er zijn meer knelpunten.

Kijk bijvoorbeeld eens naar de volgende zaken:

- Kijk uit met improviseren. Er is altijd een tijd en een plaats om hardop te denken, maar het is niet altijd even handig. Duidelijkheid is de boodschap. Zorg dus voor een goede voorbereiding.
- Liever niet om moeilijke vragen heen manoeuvreren. Geef eerlijk antwoord, ook als je het niet weet. Eerlijk zijn, is erg belangrijk.
- Pas je verhaal aan het publiek aan en vertel geen standaardverhaal. Ouders benader je op een andere manier dan jeugdleden!

- Beginnen met een grapje om het publiek op te warmen werkt. Tot blijkt dat jouw grap niet grappig is. Te laat! Test je grap dus eerst op enkele proefpersonen.

Belangrijkste presentatieblunders:

- De spreker gebruikt te veel PowerPoint-slides (met te veel tekst).
- De spreker maakt geen contact met het publiek.
- De spreker is onvoldoende voorbereid en dit is te merken.
- De spreker heeft de hand-outs al voor de voordracht op de stoelen van het publiek gelegd (aandacht weg).
- De spreker leest lappen tekst voor, al dan niet verstaanbaar.
- Al voordat de spreker op zijn of haar plek staat, begint hij of zij al te praten (tenzij je er uitdrukkelijk voor kiest om als voice-over de zaal toe te spreken, zonder dat de mensen jou zien).
- De spreker verstopt zich achter het spreekgestoelte of de laptop.
- De spreker staat voor of naast een fel verlicht beeld en is dus niet goed zichtbaar.
- De spreker bedankt publiek het niet en neemt het applaus niet in ontvangst.

3.1.1.7 Voorbereiding

Thuis

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 of zij wil vertellen, wie het publiek is en wat de mogelijke valkuilen zijn. Test de audiovisuele middelen, bereid voor, oefen en schaf 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.

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 gespeeld.

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.

3.1.1.8 Tien tips om krachtig te presenteren

1. Zorg voor een goede voorbereiding: 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 of zij wil vertellen, wie het publiek is en wat de mogelijke valkuilen zijn. Dat kan bijvoorbeeld door vooraf al met een paar mensen te praten en de stemming te peilen. Test de presentatiemiddelen, bereid voor, oefen en schaaft bij (ga niet improviseren).
2. Vertel niet teveel: uit onderzoek blijkt dat mensen maximaal zes dingen kunnen onthouden en ze onthouden het beter als het in drietallen wordt aangeboden. Zorg ervoor dat wat je vertelt bestaat uit drie hoofdpunten die iedere keer terug komen. Less is more. Een presentatie mag niet langer dan een uur duren. Als indien nodig een pauze in.
3. Weet wie jouw publiek is en stem je erop af: als je weet wie jouw publiek is, kun je je manier van presenteren daarop aanpassen en er op deze manier voor zorgen dat je boodschap blijft hangen. Gebruik geen theoretisch taalgebruik of vaktaal, een toespraak met veel moeilijke woorden doet je vaak de das om.
4. Zorg voor een goede spanningsboog: je kent ze wel, van die langdradige saaie presentaties waarbij alleen maar wordt gepraat. Zorg ervoor dat je je presentatie afwisselend maakt. Afhankelijk van je eigen stijl en de duur van de presentatie kun je interactieve opdrachten of humor gebruiken. Wanneer je in een presentatie slecht nieuws moet vertellen (het weekend gaat niet door, de contributie moet omhoog) is het voor de goede spanningsboog van belang om eerst het slechte nieuws te vertellen. Elke andere aanpak doet het publiek vermoeden dat de spreker onoprecht en laf is. De toehoorders zullen er dan een wrange nasmaak aan overhouden.
5. Prepare the room: zorg ervoor dat de ruimte waarin je de presentatie hebt voldoet aan je eisen. Mensen die 20 minuten moeten staan terwijl ze naar je presentatie luisteren, zijn eerder afgeleid. Dit maakt het presenteren van je verhaal extra uitdagend. Wellicht is het beter om ervoor te zorgen dat iedereen zit. Wat je wensen ook zijn: zorg ervoor dat je van tevoren weet hoe de zaal eruit ziet, zodat je daar rekening mee kunt houden. Denk er ook over na of je mensen aan tafels wilt laten zitten of dat je ze in een (actievare) kring wilt laten plaatsnemen.
6. Zorg dat je iedereen een keer hebt aangekeken. Kies dus een plek om te staan waar dat simpel mogelijk is. Kijk niet over het publiek heen, maar maak echt oogcontact. Iedereen moet het gevoel hebben aangekeken te zijn tijdens de presentatie.
7. Maak je presentatie afwisselend: mensen kunnen horen, ruiken, proeven, zien en voelen. 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.
8. Zorg dat je enthousiast bent en wees oprecht en eerlijk: enthousiasme en passie zijn de sleutels om het publiek ook enthousiast te maken. Als jij ervoor zorgt dat je zelf enthousiast bent over wat je te vertellen hebt, zal jouw publiek dat ook zijn. Erken eerlijk dat je het antwoord niet weet als je het inderdaad niet weet. Door te erkennen dat je ook niet alles weet, toon je aan ook maar een mens te zijn.
9. 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 drie keer op eventuele fouten en vergissingen die je duur kunnen komen te staan.
10. Vertel wat je gaat vertellen, vertel wat je wil vertellen, vertel wat je verteld hebt: het bekende riedeltje voor iedereen die ooit ergens een presentatiecursus heeft gedaan of hierover een boek heeft gelezen. Breng de toeschouwers op de hoogte van wat ze kunnen verwachten, vertel in korte en duidelijke lijnen je verhaal en vat het vervolgens nog eens samen voor de toehoorders.

Als je bovenstaande adviezen gebruikt, kan je presentatie haast niet mis gaan.

3.1.2 Verhalen vertellen

Vertel me een feit en ik zal het herinneren.

Vertel me de waarheid en ik zal het geloven.

Vertel me een verhaal en ik zal het voor altijd in mijn hart sluiten.

Het bovenstaande geeft aan dat met verhalen emoties worden opgeroepen. Emoties leiden tot motivatie en uiteindelijk resulteert dat in actie. Het gebruik maken van verhalend uitleggen, is vooral bij jonge kinderen een essentiële vorm van spelleiding. Verhalen vertellen, is een bijzondere vorm van een presentatie. Je wilt mensen niet alleen met woorden overtuigen, je wilt een sfeerbeeld neerzetten. Bij het vertellen van een verhaal zijn meerdere kanten te onderscheiden:

- Opbouw van het verhaal.
- Denken in beelden.
- Vertelstijlen.
- Werken met attributen of de omgeving.
- Vertellen voor publiek.
- Het vertellen van historische verhalen.
- Een verhaal maken.
- Themafiguur zijn.

Deze acht punten zullen in meer detail hieronder beschreven worden.

3.1.2.1 Opbouw van het verhaal

Een verhaal valt onder te verdelen in een begin, een probleem, een hoogtepunt, een brug en een slot.

Elk deel van het verhaal kent een eigen invulling:

- Beginsituatie: de hoofdrolspelers worden voorgesteld en de locaties worden geschetst, dit is een statisch moment in het verhaal.
- 'Het probleem': wat gebeurt er? Schets de belangrijkste gebeurtenis of dien een probleem aan dat om een oplossing vraagt: het verhaal gaat lopen.
- De climax: het hoogte- of dieptepunt. Hoe zou het gevaar bezwiken moeten worden en hoe escaleert de situatie?
- De brug: wat nu? Hierin veranderen de posities van de personages, het publiek moet zich betrokken gaan voelen. Nieuw gevaar dreigt of nieuwe vreugde komt.
- Het slot, de afloop (of terugblik): het einde van het verhaal. Het slotbeeld kan bijvoorbeeld zijn: en ze leefden nog lang en gelukkig.

3.1.2.2 Denken in beelden

Om het publiek aan hun stoel gekluisterd te houden, moet je als verteller beelden in plaats van woorden kunnen overbrengen. Je ziet als het ware het verhaal als een innerlijke film voor je: hoe zien de personages er uit, hoe reageerden ze op een bepaalde situatie, welke emoties komen daarbij kijken, hoe ziet het dorp eruit, was het een mooie zomerdag of een gure winternacht, welke geuren hingen er? Je brengt het gevoel over. Je kunt dit oefenen door het verhaal in te delen in scènes en deze uit te tekenen, als een soort draaiboek. Bij elke scène van het verhaal maak je een aantal plaatjes in je hoofd die je tekent op papier met een aantal details. Al naar gelang de tijd die je hebt voor het verhaal, kun je dan meer of minder aandacht besteden aan deze details.

3.1.2.3 Vertelstijlen

Sfeer en lichaamstaal bepalen of het publiek het verhaal tot zich neemt. Pas jouw verteltrant aan het onderwerp aan: beschrijf in romantische bewoordingen die mooie lentedag, gebruik ruwe woorden om een vervelende situatie weer te geven.

Spreek jouw gedachtes bijvoorbeeld uit in de tegenwoordige tijd, zeker voor een spanningsopbouw werkt dit goed: “De deur gaat open, hij piept, het is half drie ’s nachts...”. Neem het publiek aan de hand en laat het publiek zien wat het moet zien. Speel een beetje toneel: gebruik jouw lichaam en gezichtsuitdrukking om emoties weer te geven. Wissel jouw stemvolume af, las soms een stilte in, bijvoorbeeld voordat iemand een antwoord geeft. Ook dat verhoogt de spanning.

Je kunt ook spelen met het perspectief. Vertel je een verhaal vanuit jezelf, vanuit de afstandelijke verteller of vanuit een personage? Bij laatstgenoemde dien je in de huid te kruipen van het personage: hoe zouden situaties vanuit zijn of haar positie ervaren worden? Je moet vertrouwd worden met de figuur. Net als het van tevoren uittekenen van scènes, kun je een lijstje maken met allerlei karaktereigenschappen, hobby’s, uiterlijkheden, etc. van zo’n persoon die je kunt gebruiken in het verhaal.

3.1.2.4 Werken met attributen of de omgeving

Een andere manier om een presentatie levendig te houden, is het gebruik van attributen of landschappelijke elementen.

Attributen

Het vertonen van attributen, zoals een voorwerp, heeft iets magisch: ze komen uit een andere wereld, hebben een geschiedenis en daarover is veel te vertellen. Het voorwerp heeft een bepaald uiterlijk of kan als vergelijking dienen met andere voorwerpen en zo aanleiding geven tot een verhaal. Je kunt het object laten spreken alsof het een levend wezen is, of er als verteller of personage iets over zeggen. Belangrijk is dat het publiek het voorwerp goed kan zien: beschrijf het daarom goed of laat het bijvoorbeeld onder het publiek rondgaan, zodat iedereen weet waarover je het hebt. Let wel: het voorwerp moet altijd als ondersteuning dienen en niet afleiden van het verhaal zelf.

De omgeving

Soms bevind je je met het publiek in een object, bijvoorbeeld een monument, een kampvuur of een archeologische plek. De totaliteit maakt dan deel uit van het verhaal. Over de plek hoeven geen beelden meer opgeroepen te worden in de fantasie, want de beelden staan letterlijk om iedereen heen. Dit zijn wel statische beelden. Je dient te beschrijven wie daar leefden in een bepaalde tijd en hoe het leven van mensen zou zijn, als, tenzij, mits... en ga zo maar verder.

Een meerwaarde aan het vertellen op zo’n locatie is dat men zich letterlijk in een andere wereld begeeft waar andere regels gelden. Je kunt dat gebruiken voor het verhaal: bijvoorbeeld “Het is nu nacht hier, we moeten dus stil zijn...” of je kunt het publiek aanspreken in de rol van een personage: “Welkom gasten. De graaf zal in de balzaal hiernaast een feest geven voor alle edelen die dapper hebben meegestreden...” Bij het vertellen op locatie moet je wel een goede standplaats hebben, waar iedereen je kan zien en verstaan.

Je kunt ook gebruik maken van geluiden of muziek. Je kunt hier heel goed een juiste sfeer mee maken (denk maar eens aan een thriller: zonder geluid is dit een stuk minder spannend). Zeker als je iemand inschakelt om het geluid te maken voor je (bijvoorbeeld paardenvoeten, een klap, een gil) kan dit een bijzonder effect geven.

3.1.2.5 Vertellen voor publiek

Het is belangrijk voor een verteller om het publiek geïnteresseerd te houden en contact te maken met het publiek. Een truc is bijvoorbeeld om het verhaal te beginnen met een vraag: “Hoe zou het toch komen dat...”. Je kunt ook gebruik maken van zogenaamde ijsbrekers om het vertrouwen van het

publiek te winnen. Dingen die je hoort over een groep kunnen aanleiding zijn om van wal te steken: “Ik hoorde dat jullie volgende maand een dag op excursie gaan. Wat denken jullie daar aan te treffen?” Ook kun je laten merken dat je de streek kent waar je over vertelt. Zoek naar aanknopingspunten met de groep. Toon oprechte interesse, dat is het sleutelwoord. Echte betrokkenheid communiceert!

Omgaan met vragen

Het kan voorkomen dat het publiek vragen stelt. Zeker bij historische verhalen of wanneer kinderen opgaan in het verhaal is dit geen ondenkbare situatie. Je hoeft niet op alle vragen een antwoord te weten. Het gaat pas mis als je jezelf deskundiger of groter voordoet dan je bent. Geef aan waar de grens van jouw kennis ligt: bijvoorbeeld dat je jouw kennis uit de praktijk hebt en geen theoretische deskundige op dit specifieke gebied bent.

Het is handig om eerst de vragen te verzamelen en 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 collega's. Let ook op de klok: voor complexe problemen is meestal geen tijd. Bedank uiteindelijk de vraagstellers voor de waardevolle aanvulling.

Plankenkoorts

Als verteller wil je dat het verhaal gehoord wordt, door een publiek. Dat kan voor de nodige zenuwen zorgen. Er bestaat geen recept tegen plankenkoorts, maar de kunst is om de situatie voor jezelf veilig en vertrouwd te maken. Om de situatie veilig te maken, is het belangrijk om zoveel mogelijk jezelf te zijn en authentiek over te komen. Straal betrokkenheid uit: publiek dat voelt dat je iets met het onderwerp hebt of een passie hebt voor het verhaal, is bereid je te volgen.

Wanneer je nog nooit een verhaal verteld hebt, is het ook handig om het publiek dat te laten weten: het publiek zal positiever op je reageren dan wanneer je verkrampd blijft vertellen. Meer dan het verhaal herinneren mensen zich vaak nog de indruk die de verteller gaf. Je moet het dan ook van voorbeelden en gebaren hebben.

Goed presenteren en een goed verhaal vertellen, blijft uiteindelijk een zaak van veel doen. Vertel eens een verhaal aan vrienden of kennissen of oefen in je eentje op de slaapkamer: doe bijvoorbeeld alsof de stoel in de kamer het publiek is.

Varieer

Wanneer je een verhaal op één snelheid en op één toonhoogte vertelt, wordt het snel saai en dwalen de gedachten van mensen af. 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. Pas hier ook je lichaam op aan: word kleiner als je gaat fluisteren, ga breeduit staan als je je stem verheft. Dit is helemaal belangrijk als je een verhaal aan bevers of welpen vertelt. Zo krijg je ze helemaal mee in het verhaal.

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 ...”

3.1.2.6 Het vertellen van historische verhalen

Voor scouts kun je in een thema aanhaken bij een historische gebeurtenis. Bijvoorbeeld wanneer je op kamp bent in de buurt van een echt kasteel. Voor het vertellen van historische, waargebeurde verhalen gelden eigenlijk alle eerder beschreven regels en er komen nog wat specifieke aspecten bij om de hoek kijken. De verteller die een historisch verhaal vertelt, baseert zich op feiten en geschiedkundige gegevens. Dit verschilt van een fantasieverhaal. Daarnaast brengt de verteller een ordening aan in de gegevens, waardoor op zich losstaande gebeurtenissen samenhang krijgen.

Wil je van historische gegevens een vertelling maken, dan heb je een probleemstelling nodig: in een gegeven (begin)situatie moet iets gebeuren, waardoor die situatie moeilijker wordt en de toehoorders willen weten hoe het afloopt. Vanuit een dergelijk begin bouw je op naar een climax, met uiteindelijk een ontknoping en een slot. Je brengt een vertelstructuur aan.

De ingrediënten voor een verhaal zijn: plaats, tijd, personages en probleemstelling zijn hierbij gebaseerd op historische gegevens. Een personage kan overigens wel gefantaseerd zijn, maar voldoen aan alle aspecten van een figuur uit die tijd en die plaats. Hij zou als het ware zo hebben kunnen bestaan. Je kunt bijvoorbeeld vertellen vanuit het perspectief 'hoe zou het zijn als ik er zelf bij was geweest'. Je kruipt dan in de huid van een denkbeeldige aanwezige. Je dient dan ook vertrouwd te raken met het personage: wat waren de karaktereigenschappen, hoe was zijn of haar sociale leven, wat voor kleren droeg die figuur, etc. Je kunt ook uitzoomen en de historische gebeurtenis vanuit een grotere groep mensen vertellen, maar alles gebaseerd op de bronnen die je hebt.

In het creëren van een verhaal door middel van historische gegevens, kun je ook een universeel vertelthema als 'de strijd tussen goed en kwaad' of 'de helden en de verraders' 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 daar tussen gebeurde. Meer informatie over deze opbouw vind je bij de paragraaf over de presentatie.

3.1.2.7 Themafiguur zijn

Voor de kinderen is een themafiguur een verteller die rechtstreeks uit het verhaal komt. Houd je aan je rol: als je een themafiguur speelt kun je niet eventjes voor een minuut leidinggevende zijn. Het is dus verstandig dat niet het hele leidingteam tegelijkertijd in een themarol zit, maar dat er een paar gewoon leider zijn, voor orde in de groep zorgen en de andere leidingtaken uitvoeren. Zorg ervoor dat als je een rol speelt, je deze ook consequent volhoudt. Als jij dit niet doet, hoef je er ook niet op te rekenen dat de kinderen hun 'rol' volhouden of nog in het thema 'geloven'. Ook helpen een beperkt aantal attributen of passende kleding bij het spelen van themafiguur, je kunt dan ook zelf makkelijker 'in thema' komen. Wanneer je het thema zelf niet serieus neemt, kun je dit van de kinderen ook niet verwachten.

Doorgaans geldt: hoe uitgebreider je achtergrondverhaal, hoe makkelijker het is om je rol te spelen. Je weet dan namelijk beter hoe en waarom je personage op een bepaalde manier reageert. Het is niet nodig om een compleet boekwerk te schrijven (tenzij je dat leuk vindt); je kunt ook puntsgewijs een opsomming maken.

Bij het maken van je achtergrond, kun je denken aan de volgende elementen:

- Naam: je personage heeft een naam. Van drie adellijke titels tot een totemdier of een enkele lettergreep. Gebruik je naam om je personage kracht bij te zetten: een boer heet Willem, een exotische krijger Al Quebap.

- Je doel in het leven: wat drijft je personage? Wil je een leuke man vinden of een groot probleem oplossen? Iets leren, rijk worden, een geneesmiddel voor je zieke moeder uitvinden, de wereld zien, etc.?
- Je actuele doel: waarom ben je hier op deze locatie? Hoe ben je hier gekomen, wil je blijven of ben je op doorreis?
- Karakter: veel belangrijker is je karakter, daarmee beslis je welke keuzes maakt en waarom. Ben je een prettig persoon in de omgang? Ben je lief, eigenwijs, speels, slim, praktisch, luidruchtig, etc.?
- Achtergrond (familie, geboorteplaats): wie zijn je ouders, heb je broers en zussen of andere familieleden? Uit welk deel van de wereld kom je? Vond je het daar leuk of niet? Waarom ben je nu hier?
- Uiterlijk: niemand weet meteen wat je verhaal is, maar toch kun je al veel doen om mensen te laten zien wat voor iemand je speelt. Een kostuum helpt hier heel erg aan mee. Naast je kostuum dragen je houding, de manier van praten en kleine of grote bijzonderheden bij aan je personage. Stotteren, altijd gebogen staan, niemand in de ogen kijken of niet tegen het woord 'spel' kunnen, zorgen voor een rijker personage.

Ten slotte: als je moeite hebt een personage te verzinnen of je twijfelt of je wel neer kunt zetten wat je bedacht hebt dan is het beter om te eenvoudig te beginnen dan te uitgebreid. Een simpele koopman op zoek naar zeldzame koopwaar kan alle kanten op, terwijl 'Magica, de getalenteerde tovenaars' in het spel meer muren heeft om tegenaan te lopen.

Bedenk van te voren hoe kinderen zullen reageren. Er zullen kinderen bang zijn (neem dan afstand) en er zullen kinderen hun angst verbergen door heel stoer en uitdagend te gaan doen. Val in beide gevallen niet uit je rol. Denk ook na hoe je omgaat met kinderen die je 'herkennen'. Dat voorkomt onzekerheid bij jou en onaangename situaties.

3.1.3 Instructie geven

Een instructie geven is een hele directieve manier van presenteren. De ene scout heeft uitgebreide instructie nodig, de andere heeft genoeg aan een half woord. Wanneer je kennis en vaardigheden wilt overdragen, moet je weten wie je voor je hebt en hoe je dit jeugdlid het best kunt benaderen. Naarmate je meer inspeelt op het jeugdlid, heb je minder tijd nodig voor instructie.

De vijf stappen van instructie geven komen overeen met die van het uitleggen van een spel (in paragraaf 3.2.4.2 wordt dieper ingegaan op de theorie van praatje, plaatje, daadje):

- Voorbereiden: stel het jeugdlid op zijn of haar gemak en richt de aandacht op de instructie.
- Uitleggen (praatje): peil het beginniveau van het jeugdlid. Geef stapsgewijs uitleg.
- Voordoelen (plaatje): doe het langzaam voor en laat het jeugdlid hardop meedenken. Geef de gelegenheid mee te doen.
- Nadoen en terugkoppelen (daadje):
 - Laat de instructie navertellen of nadoen.
 - Tijdens het nadoen laten vertellen wat het jeugdlid doet, waar het speciaal op let en waarom die handelingen nodig zijn.
 - Koppel tussentijds terug, stel na elke instructie vast of het jeugdlid je heeft begrepen, vooral bij wat moeilijkere gedeeltes uit de instructie.
 - Laat het ze daarna ook zelf proberen en geef de kinderen de kans te leren van hun fouten.
 - Controleer kennis en vaardigheid.
- Nabespreken: evalueer de instructie. Is het gelukt? Moeten we het nog een keer herhalen?

Bij het waterwerk wordt er ook theoretische instructie gegeven (bijvoorbeeld voorrangsregels, windrichtingen en zeilstanden, koersen, lichten en betonningen). Hier is het plaatje en daadje een stuk moeilijker in te plaatsen. Je wilt een bepaald onderwerp namelijk juist in theorie behandelen omdat:

- 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.

De beste manier om nieuwe kennis te leren en ook vast te houden, is deze natuurlijk in de praktijk toe te passen. Dus stop niet bij de nabespreking door het kind te vragen of het gelukt is, maar laat het hem of haar de volgende keer aan een ander uitleggen. Je kunt namelijk iets opslaan in je kortetermijngeheugen (dit betekent dat je het op een korte termijn kunt herhalen), maar het een week of maand later helemaal kwijt zijn. Nieuwe vaardigheden moeten herhaald worden, zodat ze ingeslepen worden (en in het langetermijngeheugen terecht komen) en daarbij is het aanleren aan een ander de laatste stap, dan weet je dat je het echt goed beheerst.

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 voorrangsregels, 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?

Bij zowel het geven van theoretische instructie als praktijkinstructie is het erg belangrijk de juiste volgorde te hanteren. Begin altijd met hetgeen het gemakkelijkste is, en ga dan langzaam van makkelijk naar moeilijk. Controleer tussendoor of hetgeen 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 bij 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, varend optuigen, voorrangsregels toepassen, etc.). Het is dus beter dat de instructeur weg zeilt en dat pas op de open plas wordt gestart met zeilinstructie: sturen, windrichting en zeilstanden. De rest komt pas als deze basisvaardigheden goed onder de knie zijn.

Tips

- Geef mondelinge instructie op de plek waar de activiteit plaatsvindt; de instructie wordt hierdoor beter onthouden en opgevolgd. Kortom: leren door te doen en niet door te vertellen.

Bij leren door te doen, zit ook het stukje zelf uitproberen en fouten maken. Laat het de kinderen dus vooral zelf doen.

- Schrijf de instructies ook op en voeg ze eventueel samen in een handleiding voor de volgende keer. Een ouder jeuglid kan het dan nog een keertje nalezen.
- Stel vragen die het jeuglid aan het denken zetten. Wat is nu de meest veilige manier om een bijl vast te houden?
- Geef feedback op aanpak, inzet en inspanning. Bevers en welpen leren vooral van feedback dat ze op de goede weg zijn, terwijl scouts juist ook leren 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. Geef complimenten als het goed gaat.
- Belonen van opgedane vaardigheden in de vorm van insignes.
- Verplaats je in het jeuglid; bied de instructie zo aan dat die aansluit op de manier waarop een kind iets leert:
 - Sommige kinderen leren door de theorie te lezen.
 - Sommige kinderen moeten het eerst horen.
 - Sommige kinderen snappen het pas als je het voordoet.
 - Andere kinderen moeten het eerst zelf gedaan hebben.
- Bij leden die meer moeite hebben met het begrijpen van uitleg, kun je die ook van tevoren een deel van de instructie geven. Als je dan later de instructie voor de hele groep geeft, hebben zij in ieder geval het eerste deel al gehoord en ook begrepen en kunnen daardoor ook de rest meekrijgen (dit wordt ook wel pre-teaching genoemd). Dit geeft een succesmoment voor kinderen die het gevoel kunnen hebben dom te zijn en buiten de boot te vallen. Maakt ook de instructie rustiger en je kunt de opdracht eraan simpeler opstarten.
- Mocht je instructie gaan geven in een mogelijk gevaarlijke situatie, leg dan uit dat je bij gevaar eerst zal ingrijpen en dan pas uitleggen. Als je dan in moet grijpen, is het minder onverwacht. Geef na afloop wel uitleg over het hoe en waarom.
- Aan boord: kies een geschikte positie, een plek waar je zowel in kunt grijpen als een plek waar je ook duidelijk in het zicht zit van degene aan wie je instructie geeft.
- Aan boord: een klein whiteboard waarop je een situatie met wind of verschillende schepen makkelijk uit kunt tekenen, kan makkelijk zijn.

3.2 Spelleiding

Spel is een voorwaarde om tot ontwikkeling te komen. In dit hoofdstuk staat omschreven wat spel is en waarom spel zo belangrijk is. Daarnaast wordt er aandacht besteed aan hoe je het beste spelinstructie kunt geven.

3.2.1 Wat is spel?

Spel is een alledaags woord, het hoort bij het dagelijks leven. Iedereen speelt. Met spelen duidt men zoveel verschillende gedragsvormen aan, dat één definitie ze niet kan omvatten. Wanneer wij het in ons spraakgebruik hebben over spel, dan bedoelen we daarmee een grote verscheidenheid aan activiteiten. Het betreft hier zowel het tekenen van figuren in het zand, als het balanceren op de rand van de stoep, voetballen, of 'Mens erger je niet'.

Kind en spel horen bij elkaar. Kinderen over de hele wereld spelen. Omdat ze het leuk vinden, omdat ze er zin in hebben. Spelen is een activiteit die als essentieel wordt gezien voor de ontwikkeling van de persoon. Spel blijft het gehele leven lang belangrijk.

Spel is datgene wat mensen doen om hun houding tegenover de wereld en hun medemensen te bepalen. Spel geeft de speler de mogelijkheid om te testen wie hij of zij is, wat hij of zij kan, wat hij of

zij wil en welke plaats hij of zij inneemt in de wereld. Spelen is een bezigheid waarin kinderen door nieuwsgierigheid gedreven ervaringen opdoen, waardoor ze iets kunnen ontdekken dat de moeite waard is om uit te proberen. Door uitproberen, ontstaat de herhaling die meer ontdekkingen mogelijk maakt, en kunnen vaardigheden en inzichten ontstaan waarmee nieuwe ervaringen binnen bereik komen.

Het begrip spel is te verduidelijken aan de hand van een aantal kenmerken:

- Spel is actief, het stimuleert de motorische ontwikkeling.
- Spel is spontaan. Er is sprake van spel als een kind het vrijwillig doet. Men kan een kind niet dwingen om te spelen, men kan het kind wel stimuleren.
- Spel is plezier. Een kind vindt het leuk wat het doet, het speelt omdat en zolang het er zin in heeft. Het uitgangspunt in theorieën over spel is vrijwel altijd dat plezier het belangrijkste kenmerk is, dit is zelfs een voorwaarde om van spel te kunnen spreken.
- Als een kind speelt wil het daar niets speciaals mee bereiken. Het spelen is doelloos. Het resultaat van het bezig zijn, is niet zo belangrijk. Spel is voor een kind van levensbelang, maar het speelt voor de lol.
- Spel heeft relaties met leren en ontwikkeling, het maakt ervaringen met de wereld mogelijk.
- Spel wordt gespeeld binnen eigen gekozen regels, het bevordert de sociale vaardigheden.
- Spel staat naast de werkelijkheid; de 'spelwereld' is precies zoals de spelers hem willen zien. Als het spel bezig is, bestaat de werkelijkheid niet meer en wat in de spelwereld gebeurt, heeft geen gevolgen voor de werkelijkheid.
- Spel is 'niet echt', je doet net alsof je achter elkaar aanjaagt, je de koning bent of je moet vluchten.
- Spel werkt ontspannend, het heeft een positief effect op de gezondheid.
- Spel vergemakkelijkt het omgaan met emoties.
- Spel stimuleert de taalontwikkeling.
- Spel helpt kinderen te begrijpen wat de woorden en handelingen van mensen te betekenen hebben.
- Spel lokt uit tot het oplossen van problemen en het leren denken.

Zowel de spelwereld als de alledaagse wereld kennen regels waaraan je je moet houden. Bij het spel zijn dat de spelregels, in een alledaagse wereld zijn dat wetten, voorschriften en afspraken. Zo leert een kind in de spelwereld al heel jong dat je met blokken niet mag gooien, maar wel mag bouwen, dat je met een lepel eet en dat die er niet is om de poes mee te slaan. Dat als je vadtje en moedertje speelt, vader moeder geen bekeuring mag geven, want dat doe je alleen als je speelt dat je politieagent bent. In de spelwereld leert het kind ook dat je in het damspel niet de schaakregels mag toepassen en dat je bij het voetballen de bal niet met de hand mag aanraken. De alledaagse wereld kent ook allerlei regels. Denk eens aan de verkeersregels, de etiketteregels en de regels waaraan je je moet houden als je kennis maakt met een vreemde.

3.2.2 Doel van het spel

Een spel is leuk, maar vaak heb je nog andere doelen met een spel: je wilt stoom afblazen, je motorische vaardigheden oefenen of samenwerking stimuleren. Afhankelijk van het doel kies je er een spel bij. De keuze van een bepaald spel bij een bepaald doel is een belangrijke factor voor het slagen van het spel.

3.2.3 Spelleiding

Spelen en activiteiten ondernemen vormen de basis van het Scoutingspel. Spelleiding is dus één van de belangrijkste vaardigheden die een leidinggevende 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. Deze paragraaf is vooral gericht op bevers en welpen en minder op scouts.

3.2.3.1 Begeleidingsvormen

Voor kinderen is spelen heel belangrijk: al spelend leren ze en krijgen ze grip op de wereld om hen heen. Binnen het spel kunnen de kinderen bovendien een eigen wereld creëren, met eigen regels en betekenissen. Dit is een reden om in het kinderspel veel aandacht te besteden aan fantasie en aan het samen (buiten) spelen.

Er zijn verschillende manieren waarop je het spelen van kinderen kunt begeleiden. Het is belangrijk een evenwicht te vinden tussen stimuleren en grenzen stellen. In de Engelse taal maakt men een nadrukkelijk onderscheid in het woord 'game' en in het woord 'play'. Met het begrip 'game' worden die spelen bedoeld die men in Scouting aanduidt met geleid spel, zoals voetballen of 'Mens erger je niet'. Het begrip 'play' daarentegen is het 'vrij spelen': het tekenen van figuren in het zand, het balanceren op de rand van de stoep, etc.

We kunnen drie begeleidingsniveaus onderscheiden:

- Vrij spelen: het belangrijkste kenmerk van vrij spelen is dat kinderen zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen. Er is geen spelleiding. Het is vergelijkbaar met het buitenspelen op straat. De rol van de leidinggevende bestaat alleen uit het waarborgen van de veiligheid en het aanbieden van ruimte en materiaal (voorwaardenscheppend).
- Begeleid spelen: de spelbegeleider geeft wel een situatie aan en stuurt de activiteit, maar de deelnemers vervullen ook een duidelijke rol. Er is een constante wisselwerking. Je biedt nog geen materiaal aan, maar je geeft wel zelf een impuls om het spelen in een bepaalde richting te laten verlopen. Als je zegt "O, wat een mooie lappen, ik denk dat ik me maar als buikdanseres ga verkleden!" zullen de kinderen het spel snel overnemen.
- Geleid spelen: de spelleider bepaalt hoe het spel gespeeld moet worden. Hij of zij stelt de regels vast, bepaalt de rol van de deelnemers, etc. Het aanbod van activiteiten kan wel keuze-elementen omvatten.

3.2.3.1.1 Vrij spelen

Vrij spelen vormt het centrale begrip in het kinderspel. Leg een stapel materiaal neer of breng de kinderen in een stimulerende omgeving, bijvoorbeeld in het bos, en ze zullen hier al snel van alles mee gaan doen. Er ontstaan spontaan de meest fantastische verhalen.

Leren door zelf te ontdekken, werkt voor jonge kinderen beter dan instructie. Voor bevers en welpen is vrij spelen van essentieel belang, ze hebben er behoefte zelf dingen te ontdekken. Ze zijn niet gewend iets te leren van anderen die vertellen hoe iets moet. Hun voorstellingsvermogen is nog niet zo ver ontwikkeld dat zij uit zo'n verhaal op kunnen maken wat ze moeten doen. Zelf doen, zelf ontdekken, op hun eigen wijze, is hun manier van leren en leven. Hun fantasie en werkelijkheid liggen erg dicht bij elkaar. Voor bevers en welpen is tijdens het spel alles echt: een stok is een pop, een stoel is een auto. Het spel komt van binnenuit en wordt niet bepaald door opdrachten. Door de kinderen veel vrijheid te geven, kunnen zij die fantasie verder ontwikkelen. Door zelf vorm te geven aan hun wereld zetten kinderen de eerste stappen op weg naar zelfstandigheid. Het stimuleren van vrij spelen sluit daarom aan op de doelstelling van Scouting Nederland. Bij de bevers is het vrij spelen verankerd in het programma. Bij de welpen wordt vrij spelen uitdrukkelijk genoemd als begeleidingsmethode.

Toch vindt niet ieder leidinggevende dit even gemakkelijk. Bij vrij spelen gaat het erom dat de kinderen zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen. Tijdens een gepland programma zal het vaak gebeuren dat één van de kinderen een leuk idee heeft voor een volgend spel. Maak hier dan ruimte voor. Door in te spelen op de reacties van de kinderen, ontstaat het verdere verloop van het programma als het ware vanzelf. Stel je voor: jullie zijn prinsesjes aan het spelen en één van de kinderen bedenkt dat er eigenlijk ook een draak moet zijn. Nou, die is zo gemaakt: pak een grote doek, laat één of meer kinderen eronder kruipen en de gevaarlijke draak kan de prinses gaan bedreigen. En komt dan de prins? Of gaan we drakentikkertje doen?

We spreken in dit kader liever van begeleiding dan van leiding. Bij het begeleiden geven aan spelen, staat de volgende vraag centraal: hoeveel en wat doet de (bege)leider om te zorgen dat er goed gespeeld wordt? Dat wil zeggen: wat regelt en beslist de (bege)leider zelf, en wat doen de kinderen zelf?

Als je de kinderen verschillende activiteiten tegelijk aanbiedt, kunnen ze zelf kiezen wat ze gaan doen en hoe lang. Bevers en welpen hebben sterk wisselende aandacht en voelen zelf het beste aan wanneer zij toe zijn aan nieuwe activiteiten. Een kind dat uitgespeeld is, gaat vanzelf bij een andere activiteit kijken! Fluitsignalen voor het wisselen, horen hier uiteraard niet bij. Door hen deze mogelijkheid te bieden, kunnen zij veel over zichzelf leren. De rol van de leiding hierin is aan de ene kant dat zij de kinderen stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken, en aan de andere kant grenzen aan die mogelijkheden kunnen stellen. En als een kind even niets wil doen, dan is dat ook goed.

Het kan gebeuren dat kinderen zichzelf tekort doen door te kort met een bepaalde activiteit mee te doen. Dan kan het goed zijn om als begeleiding nieuwe impulsen in te bouwen. Belangrijk is daarbij dat dit gebeurt in het spel en niet als een verbale aanwijzing. Als een leidinggevende als meespelende kameraad iets nieuws verzint, is dit vele malen waardevoller. Het kind leert zo dat het ook zelf nieuwe impulsen in het spel kan stoppen. Voorbeeld doet volgen: als jij begint met het bouwen van een zandkasteel, volgen een paar kinderen misschien wel met het bouwen van hun eigen zandkastelen of helpen ze mee aan die van jou. Op dat moment kun je het weer loslaten en de kinderen de architectuur laten overnemen. Of ze nu tenten bouwen of een estafette doen, soms hebben de kinderen extra stimulans nodig. Misschien vinden ze het wel leuk, maar willen ze uit zichzelf niet meer verder of misschien lukt het niet zo goed. Een leidinggevende kan dan al meespelend het kind stimuleren en niet als een volwassene van bovenaf.

Het kind kan zo opgaan in het spel dat het niet meer ziet waarmee het bezig is. In zijn of haar enthousiasme en betrokkenheid kan hij of zij bepaalde grenzen overschrijden. Dit kunnen grenzen zijn op het gebied van veiligheid (achter een bal aan de straat op rennen) of op het gebied van contacten met andere kinderen (niet willen delen van een beperkte hoeveelheid materiaal). Het kan echter ook zo zijn dat een kind zelf bang wordt van zijn of haar eigen spel, bijvoorbeeld als er zich een enge situatie voordoet in het spel. Als begeleider is het dan je taak en verantwoordelijkheid om deze grenzen duidelijk te maken. Ook dit kun je doen tijdens het spel, maar het is ook zeer goed denkbaar dat je dit als volwassene tegenover het kind doet.

Eén van de beste manieren om vrij spelen te stimuleren, is het aanbieden van materiaal. Materiaal dat uitnodigt om mee te gaan spelen en dat de fantasie prikkelt. Dus geen memoriespel, maar een stapel dozen, die al snel zullen veranderen in auto's, huizen of schatkisten. Wij hebben bij allerlei materialen 'vaste' gewoonten. Papier is om op te tekenen en lappen zijn om op te borduren. Maar je kunt daar ook nog andere dingen mee doen. Het zijn namelijk allemaal bedenkzels van volwassenen. Hoe groots en wijds zullen de ideeën van de bevers dan wel niet zijn? Kinderen zitten nog niet vast aan de 'gewone' mogelijkheden van materialen. Zij benaderen het materiaal met open vizier en zijn

bereid allerlei 'ongewone' zaken uit te proberen. Als je de bevers daarvoor de ruimte geeft, zal je zien wat zij allemaal kunnen.

Het begeleiden van vrij spelen is dus iets anders dan het uitleggen van een spelletje, om vervolgens de 'scheidsrechter' te zijn. Het is ook geen verkapte koffiepauze, terwijl de kinderen lekker hun gang kunnen gaan. Als je deze manieren van vrij spelen te vaak aanbiedt, loop je het risico dat de kinderen uiteindelijk niets nieuws meer vinden bij Scouting. De uitdaging is weg, dit kunnen ze thuis ook.

3.2.3.1.2 Begeleid spelen

Bij Scouting doen we veel samen met de jeugdleden. Bij begeleid spelen geef je een kader en een denkrichting mee aan de kinderen. Je stuurt het spelen door een opmerking in een bepaalde richting te maken en je geeft de kinderen dan weer ruimte om zelf dingen te gaan bedenken. Wanneer dit na een tijdje teveel uitwaaiert of te ver afdrijft, kun je door een kleine ingreep het proces weer in een bepaalde richting laten gaan. Dit is een constante wisselwerking tussen de leiding en de kinderen.

Bij het leiden van een niet-competitief spel kan dit goed werken, maar wanneer er twee partijen zijn die allebei willen winnen, zitten er ook nadelen aan. Je moet goed overwegen wat per geval de beste manier is: ga na op welke wijze je het spel het meest ondersteunt.

Enkele nadelen bij het zelf meespelen zijn:

- Je hebt minder goed overzicht.
- Je bent direct bij het spel van de (tegen)partij betrokken.
- De kinderen spelen erg veel op de leiding.
- Je kunt een dominerende rol spelen.
- Het kan op weerstand stuiten bij de partij waarbij jij niet meespeelt.

Voordelen zijn:

- Je kunt een voorbeeld geven.
- Er kan een stimulans van uitgaan.
- Je kunt de teruggetrokken spelers meer bij het spel betrekken.

Het meedoen moet dus altijd een spelondersteunende functie hebben.

3.2.3.1.3 Geleid spelen

Bij geleid spelen, speel je met meerdere kinderen tegelijk hetzelfde spel of doe je dezelfde activiteit. De leiding bepaalt hoe het spel gespeeld moet worden. Het belangrijkste element van geleid spelen is dat er (spel)regels zijn. De leiding bepaalt wat er gebeurt en hoe: de leiding stelt de regels vast, wie wat doet, etc. Veel van de spelen die we bij Scouting doen, zijn geleide spelen.

Leiding houdt hierbij rekening met de volgende punten:

- Je kunt een geleid spel door de uitleg aanpassen aan de belevingswereld van de kinderen. Je kunt zeggen: "Hier is je plek", maar het is beter om het anders te brengen: "Hier is je berenhol, als er straks geklopt wordt, ga je kijken wie er is."
- Omdat je bij deze begeleidingsvorm als leidinggevende vooral bepaalt hoe het spel verloopt, is het des te belangrijker om op te letten dat het spel aansluit bij je jeugdleden als het gaat om inhoud, lengte, omgeving, etc.

3.2.4 Speluitleg

Dit is één van de moeilijkste onderdelen van het leidinggeven. Vaak wordt opgemerkt "Ik heb het spel goed uitgelegd, maar toch begrijpen de kinderen het niet." Ga er als leidinggevende 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 de kinderen iets anders willen of doen. In het algemeen moet je ervoor zorgen dat de uitleg niet te lang duurt. Verder is de volgorde en opbouw van handelen van groot belang.

Sommige leiding vindt het best spannend om voor de groep te staan (ook al zijn het kinderen en geen volwassenen). Vaak helpt het als leiding goed voorbereid is, dat geeft wat meer zelfvertrouwen. Aan de andere kant is er ook leiding die denkt dat ze de speluitleg wel even uit hun mouw schudden, waardoor de structuur ontbreekt. Ook voor hen is het dus belangrijk dat ze het goed voorbereiden. Bijvoorbeeld door te zorgen dat je het spel goed kent, de spelregels weet en in je hoofd hebt zitten in welke volgorde het verteld moet worden. Oefen dus even thuis.

De volgende stappen zijn bij de speluitleg te onderscheiden:

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

Uiteraard heb je voor je aan de daadwerkelijke uitleg begint, aandacht besteed aan de voorbereiding, zodat je weet wát je moet gaan uitleggen:

- 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 rest van de leiding op de hoogte is van deze regels.
- Zorg dat het spelterrein is afgebakend.
- Besteed aandacht aan veiligheid (in de uitleg en in de keuze van materialen en spelterrein).

3.2.4.1 Hoe krijg ik de aandacht?

Handig is een vast signaal te gebruiken om te laten weten dat je wilt starten met een nieuw spel. Zeker als er eerst vrij gespeeld mag worden, 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. Een andere tip is het opsteken van je hand om te laten zien dat je wilt beginnen. Alle kinderen moeten ook hun hand opsteken en stil zijn. Het voordeel is dat je niet hoeft te gaan roepen om stilte. Dan is het handig als iedereen snel stil is, want een speelveld nodigt vaak uit tot praten: er is zoveel te zien! Ook moet er vaak nog even wat verteld worden aan een ander kind en dan kan het lang duren voordat het echt stil is. Zeker als het bij een groep echt niet gelijk helemaal stil kan zijn, is het raadzaam bij voldoende stilte alvast te beginnen met een, liefst pakkende, intro. Die twee kinderen 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 dat 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. Zo hoort iedereen je het beste. Degenen die in jouw praatrichting zitten, kunnen je het best verstaan.

De spelleider moet letten op de volgende punten:

- Praat duidelijk en gebruik korte zinnen.
- Ga op een plaats staan waar iedereen je zonder problemen kan zien.
- Praat met de wind mee, zodat iedereen het goed kan verstaan.
- Laat de groep niet tegen de zon in kijken. Als de groep met het 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, wees sportief, gebruik fantasierijk taalgebruik, etc. Breng de jeugdleden in de juiste sfeer.

3.2.4.2 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. Het is leuk om voor jonge kinderen een verhaaltje te maken van wat je wilt gaan vertellen. Houd ook rekening met het feit dat wat jij bijvoorbeeld verstaat onder 'tikken' niet voor iedereen hetzelfde is.

Als je denkt dat je alles verteld hebt wat je wilde vertellen, dan maak je met de andere leiding de afspraak dat iemand de uitleg doet en dat de andere leiding dit niet doet. Het kan zijn dat je iets over het hoofd gezien hebt. Doe dit gewoon openlijk, zodat de deelnemers het kunnen horen (volgen) en 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, kinderen 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. Pas wel op dat kinderen soms zo geboeid aan het kijken zijn, dat ze 'vergeten' te luisteren. Je kunt het ook mede leidinggevende laten voordoen, terwijl jij voor de groep blijft staan en vertelt wat er gebeurt.

Je kunt bij de uitleg de hulp inschakelen van kinderen. Let er dan wel op dat je kinderen neemt van wie je weet dat ze het kunnen. Anders gaan ze af voor de rest van de groep. Soms zal je meerdere kinderen moeten vragen, maar beperk je dan wel tot een kleine groep. Teveel kinderen geeft chaos en het wordt niet duidelijker voor de rest van de groep.

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 nest/ploeg staan en dan deelt de gids/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 kinderen echt aan het werk gaan. Waarschijnlijk zal niet bij alle kinderen 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 en de kinderen resultaat zien. 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.

3.2.4.3 Indelen

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

- Gebruik maken van reeds bestaande subgroepjes: nesten en ploegen. Het voordeel is dat de groepjes bekend zijn, de kinderen gewend zijn dingen samen te doen en het geeft de gidsen/helpers en (assistent-)ploegleiders de kans in hun rol te groeien. Toch kan het goed zijn om ook eens een andere samenstelling te gebruiken. Bijvoorbeeld als de subgroepen niet helemaal gelijkwaardig zijn wanneer er een aantal jeugdleden er niet is. Het kan ook gewoon leuk zijn om eens een andere samenstelling te hebben.
- Afnummeren (bijvoorbeeld 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc.) is een snelle en eenvoudige methode. Laat de kinderen 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.
- Vanaf de scouts kun je de jeugdleden 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 leider of de partijen van gelijke sterkte zijn, voordat het spel begint.
- Gebruik de vorige spelopstelling.

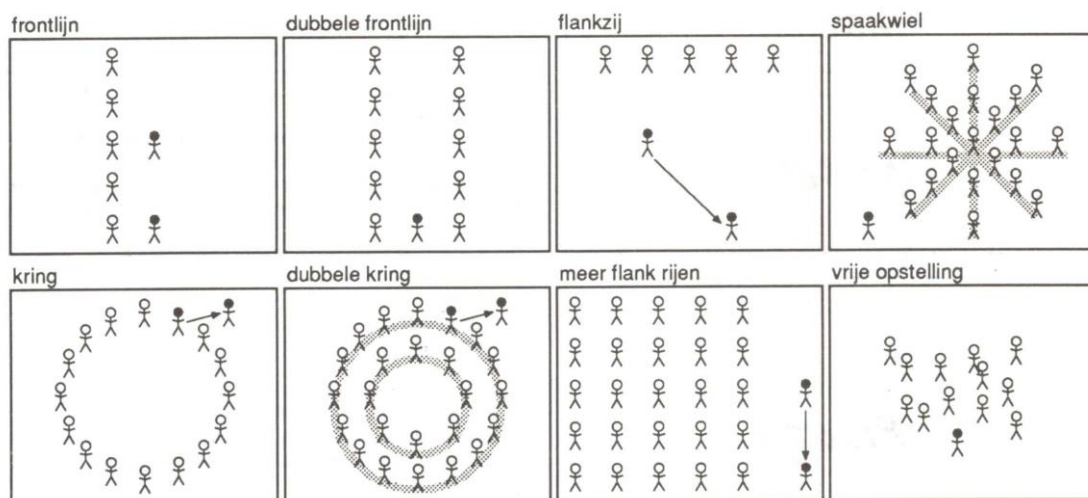
- Door een spelletje, bijvoorbeeld:
 - Zingen van hetzelfde liedje: eerst briefjes uitdelen, dan op een teken allemaal tegelijk gaan zingen. Dit kan ook met dierengeluiden of buitenlandse talen.
 - Indelen naar globale maand, sterrenbeeld, stadswijk, beginletters van de voornaam, etc.
 - Schoenenspel: iedere speler doet één schoen uit, de spelleider legt een aantal van deze schoenen bij elkaar. Zoek je schoen terug.

Tip wanneer je kinderen zelf wil laten kiezen: het onveilige gevoel voorkom je door de laatste vijf tot tien kinderen niet door een jeuglid te laten kiezen, maar door deze kinderen zelf op te delen bij de bestaande groepjes. Als laatste overblijven, is niet fijn!

3.2.4.4 Opstellen

Zet de groepsleden zo neer, zodat zij na een voorbeeld en de uitleg van de spelregels direct aan de slag kunnen. Geef duidelijk aan waar de spelers moeten staan:

- Frontlijn – overloop spelen.
- Dubbele frontlijn – reactiespelen.
- Flankzij – beginopstelling.
- Spaakwiel – estafettevormen.
- Enkele kring – kringspelen.
- Dubbele kring – idem.
- Meer flank rijen – estafettevormen.
- Vrije opstelling – individueel of tweetallen, niet aan structuur gebonden.



Zorg dat iedereen het veld en de spelleider goed kan zien. Stel je daar op, waar je alles kunt overzien en waar je niemand in de weg staat (een veilige plaats). Ga nooit onnodig met de rug naar de groep toe staan. Ga op gehoorafstand staan, zodat je verstaanbaar bent voor iedereen.

3.2.5 Tips per speltak

Beyers:

- Houd het kort.
- Leg het spel enthousiast uit.
- Begin met alleen de belangrijkste regels.
- Vraag of iedereen het snapt. Maak daarbij contact met elk kind.

- Herhaal de spelregels.
- Begeleid kinderen die het niet snappen individueel tijdens het spel.
- Op een groot speelveld of in een grote zaal kunnen de kinderen zich wat verloren voelen; baken hun speelruimte daarom af met touwen en stoelen.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de bevers zijn te vinden op [de website](#).

Welpen:

- Welpen hebben behoefte aan duidelijke regels, regels leiden hen door het spel heen. Het is belangrijk om duidelijk te maken welke regels er gelden, want vanuit dit standpunt spelen zij het spel.
- Als leidinggevende is het ook belangrijk om de regels te handhaven, zodat er een duidelijk spel ontstaat. Als je de regels alleen vertelt, zal het voor deze jonge kinderen moeilijk zijn om dit voor zich te zien.
- Speel in op de karakters van de kinderen: rem de haantjes de voorste af en nodig de stille kinderen uit.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de welpen zijn te vinden op [de website](#).

Scouts:

- Als ze meedoen met activiteiten is dat veelal voor de gezelligheid en om met vrienden op te trekken.
- Regels zijn bij deze doelgroep veel minder van belang. Pas je uitleg en je handelingswijze hierop aan. Maak er geen heel lang verhaal van, want dan gaan ze snel weer iets anders doen.
- De regels die je hanteert, moet je wel consequent hanteren. Zorg dat ze er plezier in hebben en houden, want anders zoeken ze andere activiteiten om te gaan doen.
- Het hangt bij scouts heel erg van de groep af of spelregels wel of niet belangrijk zijn. Sommige kinderen zijn enorm fanatiek en doen alles ook om te winnen. Ook als dit betekent dat ze 'gaten' in de regels moeten vinden. Soms is het daarom verstandig om juist wel hele duidelijke regels te geven, om het voor iedereen eerlijk én duidelijk te maken.
- 'Vals spelen is ook spelen': vals spelen is ook een vorm van spelen, met andere woorden: voor veel scouts hoort het verbuigen en oprekken van de regels bij het spel. Zeker bij jonge pubers is dit regelmatig aan de orde, het gaat immers om het opzoeken van grenzen. Het is dan vaak juist wel goed om hele duidelijke regels te hanteren. Dit voorkomt dat er al te erg vals gespeeld kan worden.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de scouts zijn te vinden op [de website](#).

Speluitleg op het water:

Bij speluitleg op het water, is een aantal zaken te overwegen:

- Bereid alles goed voor: alle materialen moeten al in de boten of op locatie (zoals boeien) liggen. Moeten de spelregels aangepast worden aan de weersomstandigheden?
- Beslis vooraf of de speluitleg op de kant kan. Je hebt dan alle kinderen bij elkaar en er is veel minder afleiding. Of probeer een gedeelte op de kant te doen en een gedeelte op het water. Je kunt ook vooraf op de kant uitleg geven aan de ploegleiders: zij weten dan al wat en hoe en kunnen ervoor zorgen dat de uitleg in hun boot goed overkomt.
- Bij speluitleg op het water is er veel meer afleiding: kinderen zitten bij elkaar in een vlet of kano; ze kunnen wegdrijven, de zeilen klapperen. Probeer de afleiding te beperken. Zorg dat de boten bij elkaar liggen en blijven liggen. Laat ze elkaars boten vasthouden. Bedenk vooraf

welke kant de boten uitdrijven en of je die kant uit voldoende ruimte (lees: tijd) hebt. Niets is vervelender dan halverwege je uitleg aan de grond of op de kant komen te liggen en te moeten verplaatsen.

- Zorg dat je de belangrijkste regels op papier meegeeft de boot in (bijvoorbeeld de betekenis van geluidsseinen).
- Leg altijd uit dat de kinderen zich aan de voorrangsregels moeten houden, ook in het heetst van de strijd.

3.2.6 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 kinderen 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!
- Zorg voor gelijkwaardige subgroepen en zet tegenstanders van gelijke kracht tegenover elkaar.
- Speel zelf mee om ze een kans te geven de leiding te verslaan.
- Let bij bosspelen en andere activiteiten waarbij je van het terrein af gaat op dat je met evenveel mensen thuiskomt als dat je bent weggegaan. Maak duidelijke afspraken over het begin- en eindsignaal en spreek af dat er nooit kinderen zomaar naar huis gaan zonder het te melden.

Spel leiden op het water:

- Overweeg of het nuttig is de leiding te verdelen over de boten. Hierdoor heb je de beste spelleiding, maar wellicht is het niet haalbaar (niet voldoende leiding) of wenselijk (wat is de rol van de ploegleider als er een leidinggevende aan boord is).
- Als de leiding niet verdeeld is over de boten van de kinderen, zorg dan dat je op een andere manier op het speelveld aanwezig bent:
 - Vaar rond: kan dit met meerdere boten? Met alle leiding in een motorvlet is heel gezellig, maar dan heb je maar vanuit één punt zicht op het spel. Je kunt dan maar op één plaats tegelijk zijn en mist dus veel.
 - Plek vanaf wachtschip of vanaf de wal: wat kun je zien, hoe kun je ingrijpen? Heeft het nut om te gaan staan schreeuwen of zwaaien? Kinderen in een vlet kunnen je heel gemakkelijk negeren door simpelweg een andere kant uit te varen.
- Spreek vooraf geluids- of lichtseinen af: deze seinen hoeven geen onderdeel te zijn van het spel. Kies bijvoorbeeld een sein voor het verzamelen of voor het einde van het spel.

- Hoe kun je ingrijpen in geval van (dreigend) gevaar:
 - Ben je snel ter plaatse als een kind overboord slaat?
 - Houd andere scheepvaart in de gaten en controleer of de kinderen die scheepvaart ook zien en voorrangsregels correct toepassen, grijp in als dit niet het geval is.
 - Houd de weersomstandigheden (kou, windsnelheid en -richting, regen, dreigend onweer) in de gaten en pas het spel daar tijdig op aan.
- Bedenk of het bij een korte pauze noodzakelijk is om aan wal te gaan: met aan wal gaan gaat veel tijd verloren. Kun je het spel stilleggen op het water? Kun je in de boten iets drinken en eten (voorbereiding)? Hebben de kinderen het nodig om even te kunnen rennen?
- Wat doe je als tijdens het spel blijkt dat de regels niet duidelijk zijn? Kun je die alsnog uitleggen door langs alle boten te varen? Leg je het spel stil voor extra uitleg? O flaat je het gaan?

3.2.7 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 deze 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 zaken 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, etc.
- 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 medailles uit te delen en de kinderen 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 krijgen de kinderen aan het einde van de opkomst allemaal een cadeautje als herinnering aan het verhaal mee naar huis.
- Laat de kinderen vertellen wat ze ervan vonden. Vaak krijg je voldoende spontane reacties. Sta hier open voor, lok ze uit en vraag eventueel door.
- Ruim tot slot het materiaal op en breng de speelruimte weer in orde. Organiseer het zo dat niet de (spel)leider dit doet, maar verdeel de taken zodat je zelf het overzicht houdt!
- Net als bij andere activiteiten is het goed om ook spelen te evalueren. Meer hierover vind je in *Module 11: Evalueren van activiteiten*.

3.2.8 Jeugdleden ondersteunen bij het uitleggen van een spel

De oudste welpen en de scouts zullen op een gegeven moment zelf voor een groep staan (nest, ploeg of hele speltak) om een spel of korte activiteit uit te leggen. Het is hierbij de taak van de leiding de jeugdleden hierbij te ondersteunen.

Eén van de moeilijkste onderdelen is het vragen en vasthouden van de aandacht van de andere jeugdleden. Je kunt dit als leidinggevende veel gemakkelijker doen. Zorg ook dat het rustig blijft. Ingrijpen omdat andere jeugdleden afdwalen of iets anders gaan doen, zal door de meeste jeugdleden die iets willen presenteren als welkome steun worden gezien.

Laat jeugdleden vooral oefenen met de dingen die ze kunnen: het uitleggen van het spel of de activiteit, de regels of de volgorde waarin dingen moeten gebeuren.



Geef de jeugdleden de kans te leren van hun ervaring, maar voorkom dat ze het gevoel hebben dat ze geen grip hebben op de groep en daardoor ten onder gaan. Maak met de andere leiding de afspraak dat als jij het kind ondersteunt, de andere leiding dat niet doet.

Wanneer het jeugdlid nog niet in staat blijkt om structuur aan te brengen, kun je hem of haar helpen door het samen voor te bereiden en dan in stukjes te hakken: wat gaan we doen, wat zijn de regels, wat is het doel, wanneer is het afgelopen? Wanneer het dan minder goed loopt, kun je het jeugdlid helpen: “Emma, wat zijn dan de regels bij het spel?” of “Daan, wanneer is het spel dan afgelopen?”

Pas in laatste instantie neem je het van een jeugdlid over. Dit zal voor het jeugdlid voelen als een mislukking, dus vraag dat altijd even: “Lynn, zal ik het even samenvatten?”

Ga als leidinggevende tussen de andere kinderen staan of zitten. Op die manier ervaar je beter hoe de presentatie overkomt en vormt jouw aanwezigheid al een sociale controle voor de andere kinderen, zodat de spreker minder aandacht hoeft te geven aan het houden van orde.

Minstens net zo belangrijk is samen met het jeugdlid even terugkijken hoe het ging. Lukte het om de doelen te halen die gesteld waren? Welke tips kun je het jeugdlid geven? Kan het een volgende keer een stap verder gaan?

4 Kwalificatiekaart

Deelkwalificatie 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten

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

Presentatietechnieken

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

Spelleiding

- V In staat zijn om verschillen tussen vrij spel en geleid spel aan te geven.
- V In staat zijn om vrij spelen te begeleiden op een manier die past bij de speltak.
- V In staat zijn om 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 in te spelen op allerlei problemen of onverwachte situaties tijdens een spel.
- V In staat zijn om jeugdleden, afhankelijk van de speltak, te ondersteunen bij het leiden van een spel.

5 Werkvorm

5.1 Werkvorm 1: Vrij spelen

Stap 1

Verdeel de deelnemers in groepjes van vier à zes personen. Ieder groepje krijgt de opdracht om een deel van de trainingsaccommodatie (slaapzaal, hoek, gang, etc.) in te richten in de sfeer van een activiteitengebied. De inrichting moet zodanig zijn dat kinderen worden geprikkeld om zelf te gaan spelen, zonder dat hen wordt verteld wat ze er moeten doen.

Let erop dat de subgroepen niet bij elkaar kunnen gaan kijken. Spreek af hoeveel tijd de groepjes krijgen. Verder richt de trainer een 'materiaalkamer' in, daar is een gigantische hoeveelheid attributen, waarvan de deelnemers naar hartenlust gebruik kunnen maken.

Geschikte materialen zijn: lappen, knijpers, touw, dekens, plakband, cassetterecorder, zand, water, kosteloos materiaal, diverse soorten papier en karton, dozen, takken, verf, puzzels, sjoelbak, lego, verkleedkleden, grimeerspullen, ballen, kranten, tijdschriften, diverse verpakkingsmaterialen, piepschuim, allerlei huishoudelijke apparaten, stofzuigerslangen.

Stap 2

Vervolgens gaan de subgroepen een kwartier in de verschillende ruimtes spelen.

Een variant hierop is dat je een groep kinderen uitnodigt om te komen spelen. In dat geval laat je de deelnemers observeren.

Richtvragen zijn:

- Wat prikkelde de kinderen om te spelen?
- Hoe reageerde leiding hierop?

Stap 3

Ten slotte evalueer je in subgroepen.

Vragen die dan aan de orde kunnen komen, zijn:

- Wat beoogden jullie met de diverse onderdelen van de inrichting?
- Werkte dat ook zo?
- Zo nee, waarom?
- Wat heb je gedaan in de diverse ruimtes?
- Hoe vond je het om in zo'n ruimte te spelen?
- Bestaat 'vrij spelen' wel of is echt spelen altijd vrij spelen?

Vat aan het eind van het groepsgesprek de hoofdpunten samen.

5.2 Werkvorm 2: Chaospel

Doelstelling

De deelnemers laten merken hoe een spel helemaal verkeerd gaat door slechte spelleiding.

Werkwijze

Eén van de cursusleiders speelt spelleider. Hij maakt hierbij verschillende fouten, zoals:

- Met volle mond een spel uitleggen.
- Beginnen met de uitleg als nog niet iedereen er is.
- Geen duidelijke uitleg geven.
- Geen partijen verdelen.
- Met de rug naar de mensen toe gaan staan.
- Tussendoor de regels veranderen en dit niet aan iedereen meedelen.

- Geen terreinafbakening.
- Niet vragen aan iedereen of alles duidelijk is.
- Geen gebruik maken van praatje, plaatje, daadje.
- Geen score bijhouden.
- Desinteresse bij de rest van de leiding.

Zodra de protesten loskomen, wordt het spel gestaakt. Er wordt dan geïnventariseerd wat er allemaal mis is gegaan. Binnen (op flap) wordt een volledige inventarisatie gemaakt van aandachtspunten bij de speluitleg. Daarna wordt het spel nogmaals goed uitgelegd en gespeeld.

Mogelijke spelen: Schots balspel (zie bijlage bij werkvorm 4), een estafette vanuit de vier hoeken van een binnenruimte, dingen diagonaal over laten brengen.

Valkuil bij deze werkvorm is dat deelnemers niet in de gaten hebben dat het slecht gaat (omdat ze dit zo in hun groep gewend zijn). Het wordt dan lastig bij de nabespreking, omdat het goede voorbeeld kan ondersneeuwen.

5.3 Werkvorm 3: De warming-up

Geef in stapjes een mondelinge instructie:

- Je hebt ongetwijfeld zelf aan spel of sport gedaan. Je hebt leiding gehad van verschillende mensen bij deze activiteiten. Ga even na wie deze mensen waren. Denk aan school, Scouting, sportvereniging, vrije tijd, etc. Zet de namen onder elkaar.
- Streep er daarna één aan bij wie jij je het prettigst voelde. Bij wie je het naar je zin had of van wie je het makkelijkst iets nieuws leerde.
- Schrijf dan op wat je je herinnert van de manier van spelleiding of les geven van die ene persoon. Maak een kort lijstje van kenmerken.

Laat daarna verschillende mensen vertellen wie ze gekozen hebben en welk lijstje kenmerken daarbij hoort. Niet iedereen hoeft hierbij aan bod te komen.

Vraag tot slot of iedereen van zijn of haar lijstje aan wil geven hoe hij of zij zichzelf waardeert door middel van het zetten van een +, een ±, of een -. Laat iedereen hierbij ook argumenten noemen. De lijstjes en scores blijven privé.

Na afloop van het onderdeel spelleiding (werkvorm 4) wordt aan iedereen gevraagd het lijstje erbij te halen. Klopt de waardering van jezelf? Zijn er kenmerken die je aan de lijst wilt toevoegen? Doen!

5.4 Werkvorm 4: Spelleiding

Doel

De deelnemers gaan naar beste kunnen een spel uitleggen en spelen. Daarna wordt dit plenair nabesproken. Doel van deze methodiek is om ervaring op te doen met het leiden van een spel. In de bijlage staat een aantal voorbeeldspelletjes om uit te leggen. Bij die voorbeeldspelletjes moet de trainer van te voren vragen of een groepje of persoon in staat is het spel uit te leggen (is de uitleg op papier duidelijk genoeg?), anders kun je ze zelf een ander spel laten uitkiezen.

Duur

- 10 min. spelen per groep.
- 10 min. nabespreking per groep.

Methode

Bij het uitspelen moet de cursusleiding erop letten dat de cursisten die het spel spelen zich wel realistisch gedragen. Het is niet de bedoeling om het de groep die het spel moet leiden extra moeilijk te maken.

Observatie tijdens uitspelen

Speldoel:

- Wat was volgens jou het doel van het spel?
- Werde naar jouw mening het doel bereikt?
- Was het spel geschikt voor de leeftijdsgroep?

Spelvoorbereiding:

- Welke materialen werden gebruikt en waren ze geschikt voor het spel?
- Stonden alle materialen klaar?
- Was het speelveld goed gekozen en uitgezet?
- Was de indeling van de groepjes goed gekozen?
- Was er rekening gehouden met veiligheid?

Spelleiding:

- Kende elke leider de spelregels en zijn of haar taak?
- Hoe was de taakverdeling binnen het leidingteam?
- Hoe kwam dit op jullie over?
- Werkte het leidingteam goed samen?

Speluitleg:

- Werde het doel van het spel uitgelegd?
- Hoe lang duurde de uitleg en werd deze wel of niet goed begrepen?
- Geef voorbeelden van wat wel en niet is overgekomen.
- Hoe en wanneer werd de groep bijeengeroepen, ingedeeld en opgesteld?
- Hoe liet de leiding zien hoe het spel zou moeten verlopen?
- Waren de regels duidelijk en waren er voldoende, te veel of juist te weinig regels?
- Werde de naam van het spel genoemd?
- Werde de tijdsplanning (begin en eind) duidelijk gemaakt?
- Dacht de leider aan de zon en wind bij de uitleg?
- Wachtte de leider op aandacht?
- Vertelde de leider enthousiast?
- Vroeg de leider of alles duidelijk was?

Spelverloop:

- Hoe begon het spel?
- Zijn er tijdens het spel veranderingen aangebracht?
- Hoe gebeurde dat en verliep het spel daarna beter?
- Hadden er tijdens het spel (meer of andere) veranderingen aangebracht moeten worden?
- Hoe eindigde het spel?
- Hoe werd het spel afgerond met de spelers?
- Bleef de leiding zichtbaar, speelde de leiding zelf mee en bleef de leiding enthousiast betrokken?
- Werde er een opbouw in het spel aangebracht?

- Werd er ingegrepen bij ruw of onveilig spel?

Na afloop van het spel:

- Heeft de leiding gevraagd naar de reacties en de feedback van de spelers?
- Heeft de leiding ervoor gezorgd dat alles werd opgeruimd?
- Maakte de leiding een eventuele puntentelling duidelijk?
- Herhaalde de leiding het doel nog even?

5.5 Werkvorm 5: 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.

Methode

- 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 ook geschikt als chaospel: werkvorm 2.

6 Draaiboek

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.
0.05	Stukje theorie.	Ook al leer je het beste door te doen, bewustwording van de theorie die er achter zit helpt veel mensen met het leren in de praktijk (meer herkenning, bewuster 'spelen').		
0.20	Werkvorm 1: Vrij spelen.	Laten zien dat dit belangrijk is voor bevers en welpen.		Materiaal om ruimte aan te kleden.
0.40	Werkvorm 2: Chaosspel.	Laten zien dat speluitleg belangrijk is.	Benoem een aantal observatoren, laat het verder lekker op z'n beloop.	Bal en kegels.
1.00	Werkvorm 3: De warming-up.	Zelfreflectie.		Pennen, papier.
1.10	Pauze.			Koffie, thee, koekje.
1.25	Werkvorm 4: Spelleiding.	Oefenen met het uitleggen van een spel.	Let op toepassen feedback-regels.	Spelmateriaal voor de spelletjes.
1.55	Werkvorm 5: Fretten en konijnen.	Oefenen met het gefaseerd uitbouwen van een spel.		
2.10	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Dit is tevens een manier het nogmaals te laten passeren.		Toets.
2.30	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	

7 Materiaal

7.1 Voorbeeldspelen bij werkvorm 4: Spelleiding (paragraaf 5.4)

7.1.1 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.

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

7.1.2 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.

Tip: 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'.

7.1.3 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.

7.1.4 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.

7.1.5 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.

7.1.6 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.

7.1.7 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 gegooide 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

Tijdens een training is het minder vanzelfsprekend om deze module te toetsen en wanneer je dit wilt doen, zal het een behoorlijke hoeveelheid tijd kosten.

Wat je als trainer zou kunnen doen, is de theorie als 'huiswerk' meegeven en de deelnemers een presentatie, verhaal, instructie of spel laten voorbereiden. De module bestaat dan uit een aaneenschakeling van verschillende presentaties, waarbij de (positieve!) feedback een terugkoppeling is naar de theorie.

Deze werkwijze vraagt veel van een trainer, omdat hij of zij, net zoals bij vrij spelen, de deelnemer volgt en niet zijn of haar eigen programma. De meerwaarde is dat de deelnemers in een veilige trainingssituatie kunnen oefenen en tips krijgen hoe ze dit een volgende keer beter kunnen doen.

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: tijdens de training heb je allerlei handvatten meegekregen die jou helpen bij het presenteren en uitleggen van activiteiten aan je speltak. 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 twee keer een spel uitlegt.

- A: kies een spel dat nieuw is voor de kinderen van jouw speltak (je hoeft het niet zelf te bedenken). Aan jou de taak om de kinderen uit te leggen wat precies de bedoeling is.
- B: draai mee met de opkomst van een andere speltak en leg ook hier een activiteit uit. Dit hoeft geen nieuwe activiteit te zijn.

Besprek het na met je teamleider of de praktijkbegeleider (die ook aanwezig is tijdens de speluitleg): wat ging goed? Welke leervragen heb je nog? Waar ben je minder tevreden over?

8.2.2 Presenteren

Opdracht: tijdens de training heb je allerlei handvatten meegekregen die jou helpen bij het presenteren, vertellen van een verhaal en het geven van een instructie. 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 alle drie de vormen een keer laat zien.

- Vertel een verhaal aan jouw speltak.
- Geef een presentatie en gebruik daarbij ten minste één audiovisueel hulpmiddel.
- Geef een instructie aan een jeugdlid.

Besprek het na met je teamleider of de praktijkbegeleider (die ook aanwezig is tijdens het presenteren): wat ging goed? Welke leervragen heb je nog? Waar ben je minder tevreden over?.