

Methodieken en werkvormen

Modulé 4: Leeftijdseigen kenmerken - "Eigen-aardighedenspel"



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 5 februari 2015

Module 4 Leeftijdseigen kenmerken

Leeftijd: Bever-, welpen- en scoutsleiding

Duur: 60 minuten

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4 tot 5 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Doel van het spel:

- De deelnemers weten dat er verschillende vormen van gedrag zijn die door leiding als probleemgedrag kunnen worden ervaren.
- De deelnemers kennen een aantal mogelijkheden om met dit gedrag om te gaan en weten welke strategie het beste werkt bij welk soort gedrag.
- De deelnemers wisselen ervaringen en inzichten met betrekking tot probleemgedrag uit.

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

Eigen-aardigheden-spel

Doel van het spel:

- De deelnemers weten dat er verschillende vormen van gedrag zijn die door leiding als probleemgedrag kunnen worden ervaren.
- De deelnemers kennen een aantal mogelijkheden om met dit gedrag om te gaan en weten welke strategie het beste werkt bij welk soort gedrag.
- De deelnemers wisselen ervaringen en inzichten met betrekking tot probleemgedrag uit.

Het spelmateriaal bestaat voor een groepje van vier tot zes deelnemers uit:

- 42 vraagkaartjes, vraagkaartjes binnen elk van de 4 hoofdthema's, waarop gevraagd wordt hoe je met een eigenaardigheid van een kind om zou kunnen gaan
- 11 benaderingskaartjes, waarop een mogelijke benadering voor een probleem wordt beschreven.
- 4 waarderingsfiches, genummerd van 1 tot en met 4, in een eigen kleur per speler (pagina 58).
- 6 jokers, voor elke speler één.

Speluitleg

Iedere speler krijgt voordat het spel begint 4 fiches van dezelfde kleur. Deze zijn aan de achterkant voorzien van de cijfers 1, 2, 3, en 4. De vraagkaartjes worden goed geschud en op een stapel midden op tafel gelegd. De benaderingskaartjes worden eveneens goed geschud op een stapel naast de vraagkaartjes gelegd. De trainer is tijdens dit spel de spelleider en de deelnemers zijn tijdens dit spel de spelers. Het is verstandig om als trainer het spel voorafgaand aan de training alvast een keer te hebben gespeeld.

Spelverloop:

1. De eerste speler, links van de spelleider, begint het spel. Deze speler pakt de bovenste vraagkaart van de stapel en leest de vraag voor. Nadat de vraag hardop is voorgelezen, wordt de kaart open, zichtbaar voor alle spelers, midden op tafel gelegd. Dan komen de benaderingskaartjes in het spel. De speler pakt de bovenste 4 benaderingskaartjes van de stapel met benaderingskaartjes en legt deze met de tekst naar boven voor zich. Vervolgens denkt de speler na over de beste aanpak en legt zijn of haar fiches met de cijfers naar beneden op de waarderingsvelden: de aanpak die het beste wordt gewaardeerd, krijgt het fiche met het cijfer 1. De op-een-na-beste benadering, krijgt het fiche met het cijfer 2 en zo verder, zodat de minst goede benadering het fiche met cijfer 4 krijgt. Ook de andere spelers proberen ieder voor zich de beste benaderingswijze te vinden bij de gestelde vraag. Ze leggen hun fiches in de gekozen volgorde (met de cijfers naar beneden). Wanneer een speler niet uit de voeten kan met de benaderingskaartjes die op het bord liggen, mag een speler eenmaal in het spel de joker inzetten. Zet een speler de joker in, dan moet de speler tijdens de beurt uitleg geven, welke aanpak voor dit probleem het beste zou zijn en daarbij duidelijke argumenten geven.
2. Wanneer alle spelers hun fiches hebben neergelegd, wordt het interessant! De speler die het vraagkaartje had gepakt, draait nu zijn of haar fiches om. Na elke omgedraaide fiche vertelt de speler waarom juist deze benaderingswijze voor hem of haar op plaats 1, 2, 3 en 4 komt. Na hem of haar draaien alle spelers om de beurt op dezelfde manier hun fiches om. Het praten over de benaderingswijzen en hun verwachte effectiviteit is het belangrijkste en het meest interessant. Op deze manier komen er door iedere speler weer nieuw aandachtspunten of ideeën in het spel. De spelleider vertelt eventueel nog wat, vanuit gedragswetenschappelijk oogpunt, het belangrijkste is in de benadering bij de betreffende vraag. Het kan zijn dat er bepaalde argumenten zijn bij de spelers die zo goed zijn, dat er gezamenlijk gekozen wordt voor een andere juiste volgorde!

Samenvatting van de spelregels:

- Eerste ronde:
 - Fase I
 - 1) De eerste speler pakt een vraagkaartje.
 - 2) Deze speler legt 4 benaderingskaartjes op midden op tafel.
 - 3) De speler legt zijn waarderingsfiches neer. De beste benadering krijgt fiche 1 en zo afnemend naar de minst effectieve benadering met fiche 4. De fiches worden omgekeerd neergelegd, zodat de andere spelers niet zien hoe de benaderingen worden gewaardeerd.
 - 4) De andere spelers leggen nu hun fiches neer in de volgorde waarin zij denken dat de genoemde benaderingen effect hebben.
 - Fase II
 - 1) Alle spelers draaien om de beurt hun fiches om en verklaren de volgorde.
 - 2) De spelleider geeft eventueel nog aanvullende informatie en gezamenlijk wordt de volgorde vastgesteld die aan de hand van de antwoordenlijst, of in overleg met de spelers tot de beste wordt gekozen.
- Volgende rondes:
 - De benaderingskaarten worden geschud en terug gelegd midden op tafel.
 - Een andere speler pakt een vraagkaartje en iedereen handelt verder, zoals beschreven bij de eerste ronde.

Toelichting voor de trainer (spelleider):

De kaartjes zijn bewust vrij negatief beschreven. Alwéér, steeds, schoon genoeg, echt gemeen. Je ergert je als leidinggevende aan het gedrag van een kind. De kaartjes zijn dus geen feitelijke beschrijving, maar een (negatieve) interpretatie van een leidinggevende. Als eerste zal je als leidinggevende moeten realiseren dat jouw gevoel je waarneming beïnvloedt. Er is een verschil tussen wat er daadwerkelijk gebeurt en jouw interpretatie daarvan. Zoals het in de kaartjes staat, lijkt het alsof het heel normaal is dat je op zo'n manier reageert (maar zo zou het dus niet moeten zijn).

Bedenk je als leidinggevende dat jij een probleem hebt met het gedrag van het kind. Jij zult je dus moeten aanpassen, door een strategie te bedenken. Het is van groot belang dat een kind jouw negatieve gevoel niet merkt, anders prikt het meteen door een strategie heen. Als je een kind aandacht geeft, terwijl je denkt: wat een vervelend kind, dan heeft dit eerder een negatief dan een positief effect.

De allereerste stap is dus te accepteren dat een kind dit gedrag heeft. Punt. Het is natuurlijk heel jammer als een kind aandacht vraagt als jij het net stil wilt hebben. Maar bedenk dat het jouw probleem is en niet dat van het kind. Dan pas komt een strategie bedenken en kiezen aan bod.

De keuze van een bepaalde strategie kan per situatie verschillen, zo maakt het bij kaartje 39 uit of een bever in zijn of haar vingers snijdt of dat een explorer dit doet. Door de situaties niet helemaal dicht te timmeren, zijn ze dus voor meerdere speltakken te gebruiken. Maar dit betekent soms ook een andere aanpak. In een enkel geval staat de meest voor de hand liggende actie niet beschreven in de 11 benaderingen. Bij kaartje 40 is het allereerst van belang om contact te maken met het slechthorende kind, alvorens iets anders te doen.

Elke situatie is anders. Toch zijn er enkele richtlijnen te geven. Dit is een globale lijn en daarom niet automatisch voor elke situatie te gebruiken. Het blijft belangrijk om elke situatie apart te bekijken en een strategie te bedenken.

De kaartjes met de nummers 1 tot en met 19 gaan over kinderen van wie het gedrag op één of andere manier direct opvalt.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Consequent zijn.
- Verantwoordelijkheid geven.
- Grenzen stellen.
- Complimentjes geven.
- Belangstelling tonen.

De kaartjes met de nummers 20 tot en met 26 gaan over kinderen die moeilijk leren.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Herhalen.
- Verduidelijken.
- Complimentjes geven.
- Verantwoordelijkheid geven.
- Consequent zijn.

De kaartjes met de nummers 27 tot en met 36 hebben betrekking op kinderen die niet zo goed stil kunnen zitten.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Afwisseling bieden.
- Consequent zijn.
- Rust bieden.
- Verduidelijken.
- Grenzen stellen.

De kaartjes met de nummers 37 tot en met 44 hebben betrekking op kinderen die minder handig zijn.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Complimentjes geven.
- Belangstelling tonen.
- Verantwoordelijkheid geven.
- Rust bieden.
- Verduidelijken.

1

Dit is echt niet leuk meer: nu heeft Joep alwéér ruzie. De vorige is nog maar net bijgelegd

.....

Hoe reageer je op Joep?

2

"Nou, kom op dan?
Nu durf je opeens niet meer hè,
schijterd dat je bent!"

Je hoeft niet eens te kijken om te weten wie dit zegt. Steeds maar uitdagen, dat is typisch Annemiek. De andere kinderen beginnen er schoon genoeg van te krijgen.

Hoe ga je met Annemiek om?

3

Er hoeft maar dít te gebeuren, of Esther zit alweer op de kast.

Kwáád dat ze is!
En eigenlijk om niks.

Hoe help je Esther?

4

"Geef me dat touw eens aan! Ik móet dát tóuw hebben!"

Je vraagt je werkelijk af, waarom Bram nou nooit eens gewoon kan vragen wat hij wil. Steeds maar dat geschreeuw.

Hoe ga je met Bram om?

5

Terwijl jij binnen in de keuken bezig bent, zie je door het raam dat Paul, Joeri keihard tegen zijn enkels schopt.

Hij doet het heel snel, 'gewoon' in het voorbijgaan. Nu heb je het toevallig gezien, maar meestal merk je het pas als iemand huilend bij je komt: "Paul heeft me geschopt ..."

Hoe reageer je op Paul?

7

Terwijl een collega-leidinggevende een spel uitlegt, zie je dat Marije met haar gedachten heel ergens anders is.

Ze luistert absoluut niet naar wat er gezegd wordt en zoals altijd snapt ze er straks natuurlijk weer niets van.

Hoe kun je Marije helpen?

6

Als het om pesten gaat, is Ingrid absoluut kampioen.

Ze kent een oneindig aantal manieren om anderen het leven zuur te maken.

Ze brengt haar kennis ook voortdurend in praktijk. Het is soms echt gemeen wat ze anderen aandoet.

Hoe ga je om met Ingrid?

8

"Stomme rooie!
Achterlijke vuurtoren!
Ik krijg je nog wel,
idiote paardenbek!"

Schelden, dat kan Tom als de beste, maar leuk is anders.

Hoe ga je met Tom om?

9

Je weet het eigenlijk al van tevoren:
Natuurlijk is Marieke weer eens niet klaar op het afgesproken tijdstip.

Steeds wil ze 'nog heel even' doorgaan, ondertussen staan de andere kinderen te wachten.

Hoe reageer je op Marieke?

11

Je wilt de jongens tijdens een tocht via een touwbrug een riviertje laten oversteken.
Je weet nu al dat Thomas dat echt niet zou durven.
Die durft immers niets.

Hoe help je Thomas?

10

"Lisa huult nogal snel", had haar moeder gezegd toen Lisa bij Scouting kwam.
Eigenlijk had ze zich daarmee nog voorzichtig uitgedrukt, heb je inmiddels gemerkt.

Je vraagt je af hoe je Lisa het beste kunt helpen?

12

De scouts zitten in hun hokken programma-ideeën te verzamelen.
Iedereen heeft de wildste plannen.
Iedereen, behalve Viktor..., die zegt niets.

Zoals altijd zit hij erbij en zwijgt.

Hoe betrek je Viktor bij activiteiten?

13

Terwijl de rest in kleine groepjes
bezig is,
zit Sheila stilletjes achteraf
in haar eentje te werken
aan een decorstuk
voor het toneel van volgende
week. Dat is typisch Sheila:
als je haar even de kans geeft,
trekt ze zich terug.

Hoe houd je Sheila meer
betrokken?

15

"Help!"
Een aantal kinderen komt
naar je toegerend.
Marcel is weer kwaad en hij
dreigt Tom's hersens in te
slaan. Hij heeft een stuk hout in
zijn handen.
Het is weer eens zover:
Het gaat niet allemaal zoals
Marcel het wil en dan wordt hij
echt gevaarlijk boos...

Hoe ga je om met Marcel?

14

Je wilt de jongens zelf
subgroepen laten maken,
maar je weet al van tevoren
hoe dat afloopt:
Peter blijft als laatste over,
want Peter heeft geen vriendjes.

Hoe kun je Peter helpen?

16

Marco, één van je ploegleiders,
maakt nogal eens misbruik
van zijn macht.
Hij stelt zich echt op
als een soort 'dictator'
en nu willen de ploegleden niet
meer naar hem luisteren.

Hoe begeleid je Marco?

17

Anne is het jongste lid in de ploeg. De ploegleider komt naar jou toe, omdat Anne absoluut niet naar hem wil luisteren en dat kan toch gevaarlijk zijn op het water.

Hoe ga je met Anne om?

19

"Nee hoor, dat doe ik écht niet!
Doe het maar lekker zelf!
Ik ben toch zeker je slaafje niet!
Ik moe worden,
terwijl jij niets doet?"
Maaïke gaat tekeer tegen haar ploegleider.
Ze wil weer eens niet meehelpen bij het bootonderhoud.

Hoe ga je om met Maaïke?

18

"Schipper, help!"
Jan is weer eens bezig,
die jongen houdt zich
aan geen enkele regel.
Levensgevaarlijk gewoon!

Hoe ga je met Jan om?

20

"Als we weer terug zijn, wat gaan we dan doen?" vraagt Kim tijdens het lopen van een tocht.
"Thee drinken, natuurlijk.
Dat doen we toch altijd?
Weet je dat nu nog niet?"
antwoordt José kregelig,
nog voordat jij iets hebt kunnen zeggen.
Tja, soms word je ook wel moe van het steeds weer vragen naar de bekende weg

Hoe kun je Kim helpen?

21

Wim kan niet lezen.
Bij de welpen was dat nog niet zo'n probleem, maar nu bij de scouts kan dat knap lastig worden.

Wim heeft het echter enorm naar zijn zin bij Scouting.

Je zoekt dus naar manieren om Wim toch binnen de troep te houden.

Hoe vang je Wim op?

23

Terwijl je een spel staat uit te leggen, zie je het gezicht van Anke langzaam maar zeker veranderen in een groot vraagteken.

Het bekende probleem: het duurt altijd eeuwen, voordat ze snapt wat de bedoeling is.

Hoe ga je om met Anke?

22

Je wilt de scouts iets gaan leren over morse.

Je weet uit ervaring dat Joep daar waarschijnlijk niet veel van begrijpt.

Als het een beetje moeilijk wordt, dan haakt hij af.

Dat is geen onwil, hij kán het gewoon niet.

Hoe kun je Joep helpen?

24

Je bent met een stel meiden bezig hun fluitenkoord te knopen. De meesten hebben na een paar keer wel door hoe de vierkante platting of de spiraalplatting moet.

Alleen Jessica blijft er tot het einde toe mee worstelen. Zelfs na vijf centimeter gaat het bij haar nog niet vanzelf.

Hoe kun je Jessica helpen?

25

"Schiet nu toch eens op, man!
We staan al uren
op je te wachten!"

De anderen staan al startklaar,
maar Pim is nog druk bezig z'n
spullen voor de tocht bij elkaar
te zoeken.

Hij is nou eenmaal niet zo snel.
Pims traagheid leidt echter
regelmatig tot ergernis
bij de andere scouts.

Hoe kun je Pim helpen?

26

"Hoe moet het nu ook weer?"
Jordi kan er ook niets aan doen.
De vorige keer hebben jullie de
kruissjoring geleerd.
'Een makkie' voor de meesten.
Vandaag wil je dat even
herhalen, om er dan een stapje
verder mee te gaan.
Maar Jordi is echt helemaal
vergeten hoe het moet.

Hoe help je Jordi?

27

Binnenkort worden de nieuwe
scouts geïnstalleerd.
Jullie hebben daar een vaste
ceremonie voor, nogal plechtig
en ook best wel lang.
Dit jaar is één van de nieuwe
scouts een jongen die
absoluut niet stil kan zitten.
Bij de installatie zal dat
zeker problemen geven.
Ook tijdens gewone opkomsten
is zijn onrust knap lastig.

Hoe ga je hiermee om?

28

Je hebt een fantastisch bosspel
bedacht en gaat dat uitleggen
aan de welpen.
Al na een paar zinnen merk je
dat Wendy je uitleg
Absoluut niet meer volgt.
Ze luistert niet meer en
heeft meer aandacht
voor een poes die buiten loopt.
Dat gaat altijd zo met Wendy.

Hoe help je Wendy?

29

Je gaat met de jongens varen.
In één van de boten
ontstaat al snel ruzie.
"Kasper kan weer eens niet stil
zitten en hij luistert nooit eens
goed", klaagt de ploegleider,
"Ik ben het spuugzat!
Kan hij niet in een andere
boot?"

Hoe ga je met Kasper om?

31

Jullie zijn met z'n allen het
decor aan het bouwen
voor de ouderavond.
Opeens zie je dat Thijs
wild staat te rukken aan een
touw dat maar niet los wil.
Als Jan te dicht in de buurt
komt, wordt hij hardhandig
opzij geduwd.
Tja, Thijs wil nog wel eens
kwaad worden als iets niet lukt.

Hoe ga je met Thijs om?

30

"Ik doe het niet meer!"
Aisha gooit het stuk klei waar
ze mee bezig was midden op
tafel.
"Het breekt steeds af",
verklaart ze, als jij haar vragend
aankijkt. "Doe het zelf maar!
Ik begin er niet meer aan!
Stom ding!
Zo gaat het vaak met Aisha.
Als iets niet meteen lukt,
haakt ze af.

Hoe kun je Aisha helpen?

32

Vandaag gaan jullie emaileren.
Dat is nogal een precisiewerkje.
Je weet al van tevoren
dat Anna daar heel veel moeite
mee zal hebben.
Priegelwerk, daar heeft ze
echt geen geduld voor.

Hoe kun je Anna helpen?

33

Estafettespelletjes vinden de
welpen schitterend,
Behalve René,
die kan maar niet wachten tot
hij weer aan de beurt is.
Ongeduldig loopt hij steeds uit
de rij.
Elke keer moet hij weer
tot de orde worden geroepen.

Ga je met René om?

35

"Eva, kom eens hier!"
Een beetje vermoeid roept je
collega-leidinggevende
één van de bevers bij zich.
De kinderen stonden in een
kring, terwijl kort een spel werd
uitgelegd. Maar voor Eva
duurde het al te lang. Die rent
altijd weg, zo gauw iets haar
gaat vervelen ...
En dat is al heel snel!

Hoe reageer je op Eva?

34

"Mogen we nou nóg niet
stoppen?"
Iedereen is nog ingespannen
 bezig, maar Johnnie heeft er
alweer genoeg van.
Hij kan echt niet lang met
hetzelfde bezig zijn.

Hoe vang je Johnnie op?

36

"Blijf daar dan ook van af,
stommerik!
Jij moet ook altijd overal
aanzitten met je fikken!"
Je ziet hoe Cindy vertwijfeld
kijkt naar de scherven die voor
haar op de grond liggen.
"Ik vond hem zo mooi.
Ik wilde er alleen maar naar
kijken", stamelt ze.
Cindy zit altijd overal aan.

Hoe kun je Cindy helpen?

37

Jawel hoor, het is weer zover!
David is weer eens gevallen!
Huilend komt hij naar binnen
met een flinke schaafwond
op zijn knie.

"Joh, wees maar blij dat je geen
duizendpoot bent!"
Een pleister, een knuffel
en daar gaat hij alweer.

Hoe help je David?

39

"Ik had nog zó gezegd dat je
voorzichtig moest zijn
met dat stanleymes!"
Mopperend verbind je
Theo's wijsvinger,
waarin een flinke snee zit.
"Uitgeschoten, sorry",
zegt Theo wat beduusd,
"dat moet ook altijd mij
gebeuren!"

Helaas heeft Theo gelijk.

Hoe kun je Theo helpen?

38

"Kijk dan ook uit, stommerik!"
Grote chaos aan tafel,
want Iris heeft haar beker thee
omgestoten.

Dat is al de zoveelste keer!
En als het niet haar thee is,
gaat er wel iets anders
tegen de vlakke.

Hoe kun je Iris helpen?

40

"Thijs! Thijs!"
Eindelijk kijkt hij je aan.
Soms realiseer je je weer hoe
moeilijk het is om een slecht-
horend kind in je groep te
hebben.
Als Thijs bezig is,
is niet gemakkelijk
om z'n aandacht te krijgen.

Hoe kun je rekening houden met
Thijs?

41

Je wilt een lekker bosspel doen.
Je hoopt maar dat alles goed gaat en dat Saskia niet weer iets verstuikt of breekt.

Saskia is zo onhandig en houterig! Ze kan bijna niet rennen zonder te struikelen of ergens tegenaan te vallen!

Hoe ga je om met Saskia?

43

Jim en z'n ouders komen bij jullie, de waterscouts, kijken. Het lijkt Jim te gek om lid te worden, hij is dol op water en wil graag zeilen. Er is een klein probleempje, want z'n ouders vertellen dat Jim epileptisch is. Hij heeft hier medicijnen voor en heeft er weinig last van.

Hoe ga je met Jim om?

42

Tijdens de JOTA-JOTI wil je een 'knight-rider' in elkaar laten solderen door elk van de explorers.

Je zit alleen een beetje in je maag met Peter.

Hij is wat stijf in zijn vingers en kan niet zo goed met pietepeuterige dingen meedoen.

Hoe kun je Peter helpen?

44

Alle scouts zijn erg enthousiast, want jullie gaan een toneelstuk maken. Ook Eva is heel druk bezig. Als je de rollen gaat verdelen, wordt ze stil. Als je vraagt wat er is, komt er met moeite uit dat ze ook graag een leuke rol wil. Eva heeft alleen één probleem: ze stottert!

Hoe kun je Eva helpen?

Benaderingskaartjes

1

Complimentjes geven

2

Rust bieden

3

Grenzen stellen

4

Veel herhalen

5

Verduidelijken

6

Afwisseling bieden

7

**Verantwoordelijkheid
geven**

8

Negeren

9

**Onverwacht
belangstelling tonen**

10

Consequent zijn

11

Structuur bieden

JOKER

