

Methodieken en werkvormen

Module 4: Leeftijdseigen kenmerken - "Variant eigenaardighedenspel"



Maker: Marianna Szwed en Anita Fokkelman
Functie: Trainers Scoutingregio Haarlem
Datum van productie: 15 februari 2016

Module 4 Leeftijdseigen kenmerken
Leeftijd: Alle leeftijden
Duur: 20 minuten
Groepsgrootte: (sub)groepen van 2 tot 25 personen
Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Deze werkvorm is vanuit de basis werkvorm 2, module Leeftijdseigen kenmerken, september 2014 met een aantal aanpassingen:

1. De tijdsduur van werkvorm 2 zoals die op dat moment (september 2014) was, is ingekort.
2. De benaderingen zijn elk op een verschillende kleur (bij voorkeur) A4-papier in groot lettertype afgedrukt.
3. De benaderingskaarten worden op de grond neergelegd, zodat de persoon niet afgeleid wordt door zijn of haar omgeving. Er moet bewust een keuze gemaakt worden waar hij/zij moet gaan staan.
4. De vraagkaartjes kunnen wel gemaakt worden, je kunt bijvoorbeeld als trainer de vragen oplezen.
5. De joker kan vervangen worden voor de benadering 'Individuele aandacht' of een blanco vel.

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.

Werkvorm 2: 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.

Bijlage:

- 42 vragen op lijst of op kaartjes, binnen elk van de 4 hoofdthema's, waarop gevraagd wordt hoe je met een eigenaardigheid van een kind om zou kunnen gaan.
- 12 benaderingskaartjes, waarop een mogelijke benadering voor een probleem wordt beschreven.

Speluitleg

In de zaal liggen op de grond 12 vellen/kaarten waarop verschillende benaderingen staan.

De benaderingen :

Complimentjes geven
Rust bieden
Grenzen stellen
Veel herhalen
Verduidelijken
Afwisseling bieden
Verantwoordelijkheid geven
Negeren
Onverwacht belangstelling tonen
Consequent zijn
Structuur bieden

Op de grond liggen er 12 kaarten in de zaal/lokaal in een verschillende kleur A4-vel. Op elke kaart staat er een benadering gegeven die jij als leidinggevende zou nemen naar het kind/jongere toe in de situatie die in casus is omschreven. Aan jou als leider om de keuze te maken. Deze keuze moet je wel onderbouwen. Vervolgens zal de spelleider een willekeurige persoon vragen uit elk groepje, die bij de kaart staat, om zijn/haar onderbouwing. Personen vanuit het willekeurige groepje mogen natuurlijk aanvullen en/of hun onderbouwing aangeven als deze totaal anders is.

Spelverloop:

De spelleider leest een casus voor, na de eerste casus noemt hij/zij nogmaals de benaderingen op. De deelnemers lopen in de zaal/lokaal om hun keuze te bepalen. Als alle deelnemers bij een kaart staan, vraagt de spelleider willekeurig aan één van de deelnemers waarom hij/zij bij die kaart staat.

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!

Toelichting voor de trainer (spelleider):

De spelleider geeft bij elke casus/vraagkaart aan in welke speltak het bewuste kind/jongere zit. Dit staat niet in de casussen/ beschreven. Je kan ook een andere leeftijdscategorieën aangeven nadat zij een stelling hebben ingenomen. met het doel om dit verschil aan te geven.

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 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 moeilijk lerende kinderen.

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.

Casussen

.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?

.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?

.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?

.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. "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.

.10. 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. 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?

.12. 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 ?

.13. 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?

.14. 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. 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?

.16. "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?

.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?

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

Hoe ga je met Jan 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?" Maaike gaat tekeer tegen haar ploegleider.
Ze wil weer eens niet meehelpen bij het bootonderhoud.

Hoe ga je om met Maaike?

.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?

.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?

.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?

.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. Pim's 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 kruissjorring 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. 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?

.28. 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?

.29. 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?

.30. 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. 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?

.32. 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?

.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.

Hoe ga je met René om?

.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?

.35. "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?

.36. "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 ?

.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?

.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?

.39. "Thijs! Thijs!" Eindelijk kijkt hij je aan. Soms realiseer je je weer hoe moeilijk het is om een slechthorend 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?

.40. "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 ?

.41. Tijdens de JOTA-JOTI wil je een 'knight-rider' in elkaar laten solderen door elk van de kind/jongere. 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?

.42. 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. Alle kinderen/jongeren 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?

.44. 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?
