

## **Methodieken en werkvormen**

*Module 4b – Leeftijdseigen kenmerken (explorers, roverscouts) – “Handleiding voor de trainer”*



# Inhoudsopgave

1	Inleiding .....	4
2	Beschrijving .....	5
2.1	Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken .....	5
2.2	Samenhang spelvisie en leeftijdseigene .....	5
2.3	Leeswijzer .....	5
3	Achtergrondinformatie .....	6
3.1	Inleiding .....	6
3.1.1	De jongere centraal .....	6
3.1.2	Leeswijzer .....	6
3.1.3	Afwijkend gedrag .....	6
3.1.4	Bespreek gedrag doorlopend .....	6
3.2	Spel in ontwikkeling .....	7
3.2.1	Leren bij Scouting .....	7
3.2.2	De ontwikkelingsfasen .....	7
3.3	Jongens en meiden .....	9
3.4	Leeftijd en ontwikkelingsfasen .....	9
3.4.1	Explorers .....	10
3.4.1.1	Inleiding .....	10
3.4.1.2	Ontwikkelingsgebieden .....	10
3.4.1.3	Spelinteresse .....	12
3.4.1.4	Verschil jongens en meiden .....	12
3.4.1.5	Spelbegeleiding .....	13
3.4.2	Roverscouts .....	14
3.4.2.1	Inleiding .....	14
3.4.2.2	Ontwikkelingsgebieden .....	14
3.4.2.3	Spelinteresse .....	15
3.4.2.4	Verschil jongens en meiden .....	15
3.4.2.5	(Spel)begeleiding .....	15
3.5	Basisvaardigheden voor het omgaan met jongeren .....	17
3.5.1	Complimentjes geven .....	17
3.5.2	Belangstelling tonen .....	17
3.5.3	Grenzen stellen .....	18
3.5.4	Negeren .....	18
3.5.5	Consequent zijn .....	18
3.5.6	Structuur .....	19
3.5.7	Rust .....	19
3.5.8	Afwisseling bieden .....	19
3.5.9	Verantwoordelijkheid geven .....	19
3.5.10	Herhalen .....	19
3.5.11	Verduidelijken .....	19
3.5.12	Rol van de speltak .....	20
3.6	Jongeren met een beperking of met afwijkend gedrag .....	20
3.6.1	Jongeren met een aandachtsstoornis .....	21
3.6.2	Jongeren met een contactstoornis .....	21
3.6.3	Jongeren met gedragsproblemen .....	21
3.7	De aanpak van probleemgedrag .....	23
3.7.1	Inleiding .....	23
3.7.2	Probleem vaststellen .....	23
3.7.3	Vaststellen gewenst gedrag .....	24
3.7.4	Oplossingen inventariseren .....	24



3.7.5	Strategie vaststellen .....	24
3.7.6	Aanpak evalueren.....	24
3.7.7	Inzet van de speltak.....	25
4	Kwalificatiekaart .....	27
5	Werkvormen.....	28
5.1	Werkvorm 1. Ontwikkelingsgebieden .....	28
5.2	Werkvorm 2. Probleemgedrag.....	29
6	Draaiboek .....	30
7	Materiaallijst .....	31
7.1	Kaartjes.....	31
7.2	Stappenplan.....	33
8	Toetsing.....	34

# 1 Inleiding

*Module 4b: Leeftijdseigen kenmerken* is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Begeleider explorers of adviseur roverscouts. 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.

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](http://www.scouting.nl)).

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van deelkwalificatie 4: Leeftijdseigen kenmerken eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je 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 je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor deelkwalificatie 4: Leeftijdseigen kenmerken de bijbehorende achtergrondinformatie en voorbeelden van de werkvormen die je kunt gebruiken.

Deze module is samengesteld op basis van de *Explorer- en Roverscoutsgids*, en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Verder is gebruik gemaakt van materiaal uit de Vervoltraining Probleemgedrag (1997) en van materiaal van Regio Drie Rivieren Utrecht. 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. Bijzondere dank gaat uit naar Petra van Ruiswijk voor haar adviezen ten aanzien van de ontwikkelingsgebieden.

## 2 Beschrijving

Deze module is slechts één van de manieren om je deelkwalificatie 4: Leeftijdseigen kenmerken eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit bijvoorbeeld door een toetsing door de praktijkbegeleider worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor de twee onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen. Deze twee onderdelen van de deelkwalificatie Leeftijdseigen kenmerken zijn:

- Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken.
- Samenhang spelvisie en leeftijdseigene.

### 2.1 Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken

In het blok Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken wordt stilgestaan bij de normale ontwikkeling van jongeren (explorers en roverscouts) binnen de vijf ontwikkelingsgebieden.

### 2.2 Samenhang spelvisie en leeftijdseigene

In het blok Samenhang spelvisie en leeftijdseigene wordt stilgestaan bij de vraag hoe je omgaat met jongeren van een bepaalde leeftijd en welk programma-aanbod past bij deze leeftijdsgroep. Daarnaast wordt stilgestaan bij de vraag hoe je omgaat met veelvoorkomende beperkingen.

### 2.3 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 zijn de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 vind je een draaiboek van deze module met in hoofdstuk 7 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 staat een methode beschreven om de inhoud van de module te toetsen.

## 3 Achtergrondinformatie

### 3.1 Inleiding

Ieder mens maakt een ontwikkeling door. Die ontwikkeling begint bij de geboorte en je blijft je hele leven leren en veranderen. Voor jeugdleden is door Scouting Nederland een eindleeftijd van 21 jaar gekozen, omdat je dan volwassen bent en de leercurve afvlakt. Hiermee wordt niet bedoeld dat de ontwikkeling stopt, maar dat iemand de verantwoordelijkheid heeft genomen voor zijn eigen doen en laten, op eigen kan benen staan en onafhankelijk is.

De mens ontwikkelt zich als geheel, in zijn totaliteit. Om deze ontwikkeling goed te kunnen beschrijven, wordt gebruik gemaakt van een indeling in ontwikkelingsgebieden. Deze ontwikkelingsgebieden zijn wel van elkaar te onderscheiden, maar niet van elkaar te scheiden. Ze beïnvloeden elkaar wederzijds. Er wordt ingegaan op vijf ontwikkelingsgebieden: verstandelijk, lichamelijk, sociaal, emotioneel en moreel.

#### 3.1.1 De jongere centraal

De jongere maakt allerlei ontwikkelingen door. Deze ontwikkeling verloopt per individu in een eigen tempo. Soms leert iemand iets heel snel en maakt diegene allerlei veranderingen door. Dan staat de ontwikkeling weer een tijdje stil, valt misschien zelfs een beetje terug om het geleerde te verwerken, en gaat dan weer verder. Behalve deze individuele ontwikkeling zijn er ook ontwikkelingsfasen te onderscheiden. Dit zijn kenmerken per leeftijdsgroep. Zij geven de accenten aan die in een bepaalde periode de hoofdrol spelen.

#### 3.1.2 Leeswijzer

Deze module bestaat uit drie delen. Het eerste deel gaat over de beleving van het spel in het algemeen. In dit deel gaat het over de ontwikkeling van jongeren in de diverse speltakken. Om de ontwikkeling overzichtelijk te maken, is gewerkt met schema's. Je kunt het schema dat van toepassing is snel lezen om een beeld te krijgen van de typische kenmerken van de leeftijdsgroep waarmee gewerkt wordt. In de rechterkolom is te lezen waar je als begeleider of adviseur aandacht aan kunt besteden. Het tweede deel van de module gaat over de ontwikkeling van jongeren. Het derde deel gaat over afwijkend gedrag of problematisch gedrag waar je mee te maken kunt krijgen en waar je rekening mee moet houden.

Met deze module wordt de basale kennis van het ontwikkelingsniveau van jongeren in de betreffende speltakken bijgebracht. Met deze kennis is een begeleider of adviseur in staat pedagogische en sociale veiligheid te bieden.

Wil je meer weten en dieper ingaan op de algemene ontwikkeling van jongeren, dan is het boek *Kleine ontwikkelingspsychologie* (Rita Kohnstam, Uitgeverij Bohn Stafleu v. Loghum, 2009) een goed boek. Het derde deel gaat over de ontwikkeling van kinderen van twaalf tot achttien jaar.

#### 3.1.3 Afwijkend gedrag

In elke speltak kan afwijkend, problematisch gedrag voorkomen. Om inzicht te krijgen in de uitingen van afwijkend gedrag, is dit onderwerp beschreven in het tweede deel van de module. Tijdens het schrijven van het jaarplan en de spelprogramma's kan deze kennis gebruikt worden. Bij afwijkend gedrag wordt ook beschreven welke basale pedagogische aanpak wenselijk is.

#### 3.1.4 Bespreek gedrag doorlopend

Het is en blijft belangrijk om over de ontwikkeling van de en afwijkend gedrag met het team en waar noodzakelijk met de groepsbegeleider of het bestuur te overleggen. Bespreek de visie, standpunten en aanpak met elkaar om duidelijkheid te krijgen en pedagogische en sociale veiligheid te garanderen.

## 3.2 Spel in ontwikkeling

Elke leeftijdsgroep kent eigen accenten met betrekking tot de lichamelijke, verstandelijke, sociale, emotionele en morele ontwikkeling, die resulteren in een voorkeur voor bepaalde spelen en activiteiten bij deze leeftijdsgroep. Toch kan zoiets geliefds het ene moment helemaal 'in' zijn en een maand later absoluut 'uit'.

Wanneer een explorer of roverscout moe is, kan het zijn dat de samenwerking die nodig is bij dat ene teamspel even niet opgebracht kan worden. Daarnaast zijn er in elke speltak jongeren die minder of juist meer kunnen dan de meeste andere jongeren in die leeftijdsgroep. Ook deze jongeren wil Scouting uitdagen door de verschillende activiteiten die worden georganiseerd. Het is dus van belang dat elke begeleider of adviseur goed kijkt en luistert naar de jongeren uit zijn of haar speltak en met ze praat. Bij het programmeren is dit voor explorers en roverscouts 'ingebouwd' in het programma. Hierna zal worden ingegaan op het observeren, en daarbij vooral op de punten waarop kan of moet worden gelet.

Kennis en inzicht in het spelaanbod zijn echter van weinig waarde als ze niet worden omgezet in het kiezen van de juiste spelen en activiteiten, spelen en activiteiten die passen bij de leeftijdsgroep.

In de volgende alinea's wordt stilgestaan bij de waarde van spelen. Hierna worden de vijf ontwikkelingsgebieden verder uitgewerkt, bij enkele staan concrete suggesties die in de speltak kunnen worden uitgewerkt. In paragraaf 3.3 wordt het verschil tussen jongens en meiden aangestipt, dat verder per speltak wordt uitgewerkt. In paragraaf 3.4 wordt de ontwikkeling bij de leeftijdsgroepen besproken.

### 3.2.1 Leren bij Scouting

Door de stimulerende omgeving en uitdagende activiteiten leren kinderen en jongeren bij Scouting heel veel, zonder dat ze dit zelf zo ervaren. Want plezier en gezelligheid staan centraal! De [niet-formele manier van leren](#) bij Scouting zit tussen formeel (op school, met vastgestelde doelen en eisen) en informeel (spontaan, in het dagelijks leven) leren in. Samenwerken, verantwoordelijkheid nemen, oplossingsgericht denken, zorgen voor de omgeving: juist deze dingen, waar jongeren hun leven lang iets aan hebben, zijn belangrijk om van jongs af aan mee te geven.

Bij Scouting kunnen kinderen en jongeren zich ontwikkelen in een stimulerende en educatieve omgeving, met name op sociaal vlak. Ze leren door te doen. Spelenderwijs, samen met leeftijdgenoten, waarbij het niet gaat om competitie. Het gevarieerde programma is een vorm van niet-formeel leren en staat garant voor uitdagende activiteiten, plezier en avontuur. Dat maakt Scouting tot een heel unieke en bijzonder leerzame vrijetijdsbesteding die bijdraagt aan een brede ontwikkeling van jongeren.

Bij de explorers en roverscouts komt dit nadrukkelijk naar voren in het eigen programma: zelf je activiteiten bedenken, organiseren, presenteren, verantwoordelijk zijn voor je eigen expeditie, in het speltakbestuur verantwoordelijkheid nemen, etc.

### 3.2.2 De ontwikkelingsfasen

Het is belangrijk dat een begeleider of adviseur inzicht heeft in de ontwikkeling van jongeren. Met dit inzicht kunnen ze hen beter begrijpen. De leeftijdseigen kenmerken komen binnen deze module per ontwikkelingsgebied (sociaal, verstandelijk, lichamelijk, emotioneel en moreel) en per leeftijdsgroep apart aan bod. De spelinteresse kan niet los worden gezien van de ontwikkeling. Het is daarom belangrijk deze verbanden te leggen.

### Lichamelijke ontwikkeling

De lichamelijke ontwikkeling bij Scouting is misschien anders vormgegeven dan bij sport, maar jongeren worden wel handiger van bijvoorbeeld een touwbrug lopen. Door fietsend, varend of lopend een hike te doen, verleggen zij hun fysieke grenzen. Dat geldt ook voor de fijne motoriek: Expressie-activiteiten lenen zich daar bijvoorbeeld goed voor. Er wordt dus niet heel concreet geoefend en getraind voor lichamelijke vorderingen, maar indirect biedt Scouting jongeren de kans om zich in de breedte te ontwikkelen door een gevarieerd spelaanbod.

Het blijft belangrijk om goed te kijken naar de motoriek. Wat kunnen jongeren wel en wat kunnen ze nog niet op een bepaalde leeftijd? Jongeren zullen hierin onderling van elkaar verschillen. Daar moet je als begeleider of adviseur natuurlijk rekening mee houden.

### Sociale ontwikkeling

De sociale ontwikkeling komt bij Scouting vanzelfsprekend aan bod. Samenwerken met anderen, in de speltak en binnen een subgroep, is een belangrijk element in het Scoutingspel. Daarnaast is het goed jezelf als begeleider of adviseur een aantal vragen te stellen:

- Wat verwacht je van jongeren in een groep?
- Moeten jongeren aan alle activiteiten meedoen?
- Verwacht je van iedereen hetzelfde?
- Welke sfeer vind je belangrijk?
- Op welke manier zorg je voor een veilig sociaal klimaat binnen je speltak en voorkom je dat er jongeren buiten de boot vallen of gepest worden?

### Verstandelijke ontwikkeling

Gesprekken met jongeren spelen bij deze leeftijdsgroepen een belangrijke rol. Het blijft belangrijk dat ze uitgedaagd worden te zeggen wat ze denken. Voorbeelden hiervan zijn het vertellen wat hen interesseert of waar ze juist een hekel aan hebben.

Taal is een belangrijk instrument bij de communicatie in de groep. Let daarom op de taal die gebruikt wordt: scheldwoorden, modewoorden, stoere taal, etc. Grijp in bij ongewenst taalgebruik en zorg ervoor dat iedereen mee kan blijven doen en begrijpt waar het over gaat. Als begeleider of adviseur pas je jouw taalniveau aan aan dat van de jongeren van jouw speltak. Het is essentieel dat alle jongeren begrijpen wat je zegt.

### Emotionele ontwikkeling

Scouting levert een grote bijdrage aan de emotionele ontwikkeling van jongeren. Wanneer je met een groep leeftijdsgenoten op kamp gaat, kan dit veel losmaken bij jongeren. Bang in het donker, trots op een overwonnen uitdaging, leren omgaan met je boosheid als iemand anders iets vervelends doet, teleurgesteld zijn wanneer een ander groepje wint, niet opgeven als de dropping toch net iets verder is dan je had gedacht. Al deze aspecten dragen bij aan de emotionele ontwikkeling.

### Morele ontwikkeling

Bij Scouting wordt veel gewerkt aan de morele ontwikkeling van jongeren. Hoe ga je om met regels en gezag, welke inbreng heb je hierin als explorer of roverscout? Daarnaast is Scouting gebaseerd op een set aan waarden en normen, zoals de wereld een beetje beter achter laten en respect hebben voor de natuur. De oudere speltakken worden gestimuleerd in het vormen van een eigen mening, door hen ruimte te geven en niet een pasklaar antwoord te hebben. Bij hen komt ook de vorming van eigen waarden en normen en hun morele ontwikkeling meer naar voren.



### 3.3 Jongens en meiden

Jongens en meiden zijn verschillend. De verschillen tussen jongens en meiden zijn voor een groot deel te verklaren uit de ontwikkeling die jongens en meiden doormaken. Die verschillen zijn deels terug te voeren op biologische verschillen, maar daar vloeit een aantal sociale en emotionele verschillen uit voort:

- Bij hun geboorte zijn jongens op een aantal gebieden iets minder ver ontwikkeld dan meiden.
- Gemiddeld rijpen jongens iets langzamer dan meiden: het jongensbrein is gerijpt na 25 jaar, het meidenbrein is dat ongeveer 2 jaar eerder.
- Het afweersysteem van jongens is aanvankelijk wat zwakker: jongens zijn in hun eerste levensjaren iets vaker ziek dan meiden.
- De fysieke groei verloopt bij jongens vaak langzamer en onregelmatiger, met groeispurten, dan bij meiden, die in de regel meer geleidelijk groeien.
- Ook de emotionele en cognitieve ontwikkeling verloopt bij jongens minder snel en minder geleidelijk dan bij meiden.
- Qua taalontwikkeling lopen jongens 1 tot 1,5 jaar achter op meiden.

Bij elke speltak zijn onder het kopje Spelinteresse enkele tips ten aanzien van het verschil tussen jongens en meiden aangegeven.

Een deel van deze verschillen komt duidelijker naar voren bij gemengde groepen en is bij aparte jongens- of meidengroepen minder, simpelweg doordat de verschillen zichtbaarder zijn. Anderzijds kan een jongensgroep zich sneller bewegen richting een competitieve groep met haantjesgedrag en een meidengroep zich meer ontwikkelen in de richting van een theekransje. Bij een gemengde groep worden juist deze extremen doorbroken door de andere sekse, waar de meiden extreem haantjesgedrag afstraffen en de jongen te ongeduldig zijn om een theekransje te laten ontstaan.

Dit kan echter ook een goed argument zijn om zo nu en dan binnen een gemengde groep activiteiten te doen met één sekse en dingen te doen die vooral meiden of jongens leuk vinden.

### 3.4 Leeftijd en ontwikkelingsfasen

Iedere speltak kent zijn eigen leeftijdsspecifieke kenmerken. Deze worden bepaald door de leeftijd en ontwikkeling van de jongeren op dat moment. Er is een aantal ontwikkelingsgebieden te onderscheiden bij iedere ontwikkelingsfase binnen een leeftijdsgroep.

Per leeftijdsgroep zijn de volgende ontwikkelingsgebieden uitgewerkt:

- Lichamelijk (groei en motoriek).
- Verstandelijk of cognitief (kennis, inzicht, taal, fantasie/werkelijkheid, oorzaak/gevolg, middel/doel, probleemoplossend denken en handelen).
- Sociaal (samenspel en samenwerken).
- Emotioneel (zelfvertrouwen, binding met thuis).
- Moreel (normen en waarden, regels, zingeving).

Aan het eind van elke beschrijving per speltak wordt een korte weergave van de ontwikkelingsgebieden en enkele aspecten die daarbij passen gegeven (zie Spelinteresse bij elke speltak). Dit overzicht geeft ook aan welke begeleidingsvorm toepasselijk zou kunnen zijn, zodat je daar rekening mee kunt houden.

Om een indruk te krijgen van de ontwikkelingsverschillen die voor kunnen komen in de verschillende speltakken, zijn de schema's gemaakt op leeftijd. Zo kun je laten zien dat in één speltak verschillen voorkomen in leeftijd en daarmee ook in ontwikkeling. Het is voor de leiding belangrijk te weten dat

niet alle programma's op dezelfde wijze uitgevoerd kunnen worden in verband met de beschreven verschillen. In de schema's staan ook tips voor een passende begeleiding.

Hierna volgt een beschrijving van de spelinteresse per leeftijdsgroep met daarbij de consequenties voor de begeleiding. In deze reeks worden de hoofdpunten genoemd.

De ontwikkeling van jongeren is in principe niet in vakjes op te delen; de ontwikkeling loopt steeds door. Daarnaast zijn er natuurlijk ook grote individuele verschillen.

Tot slot moet opgemerkt worden dat alle genoemde ontwikkelingen in relatie tot leeftijd geen vaststaande ontwikkelingen voor die leeftijd zijn. Er komen individuele verschillen voor: de één is wat sneller of langzamer dan de ander op een bepaald ontwikkelingsgebied of in een bepaalde fase. Over leeftijdseigen kenmerken en ontwikkelingspsychologie is heel veel achtergrondinformatie te vinden op internet.

### 3.4.1 Explorers

#### 3.4.1.1 Inleiding

Explorers zijn 15 tot 18 jaar oud (bovenbouw van het voortgezet onderwijs of begin van een beroepsopleiding). De puberteit zoals bij de scouts beschreven, loopt nog door tot 16 jaar. Informatie over deze fase kun je vinden in *Module 4a: Leeftijdseigene – Kwalificatie Leidinggevende bevers, welpen, scouts*. Daarna begint de adolescentiefase die tot ongeveer 21 jaar duurt.

In deze leeftijd maakt de jongere een versnelde groei door, er zijn veel lichamelijke veranderingen. Dit is niet altijd prettig. Je ziet dat ook aan ze af, de bewegingen zijn slungelachtig en onzeker. Er zijn jongeren die goed zijn in sport en beweging, zij zullen er zeker mee doorgaan, ook al omdat het een goede mogelijkheid is om er aanzien mee te krijgen. Het is voor de explorer belangrijk om iets te zijn. In sport, in techniek of toneel; het maakt niet uit. Er moet iets zijn waaraan je je eigenwaarde kunt ontlenen.

Ze zijn op deze leeftijd gevoelig voor kritiek. Al die veranderingen maken hen onzeker. Ze vallen tussen 'wal en schip'; ze zijn geen kind meer, maar ook nog niet volwassen. Vragen als: Wie ben ik?, Wat wil ik?, Wat kan ik? zijn actueel. Door experimenteren komen ze op ideeën en vinden ze antwoorden op hun vragen. Het is de leeftijd waarop ze de ene dag dit vinden en de andere dag dat. Daarbij zijn ze (over)gevoelig voor de reacties van anderen. Kortom, een woelige levensfase die niet echt gemakkelijk is.

#### 3.4.1.2 Ontwikkelingsgebieden

##### Lichamelijk

- De groei en de ontwikkeling verloopt bij jongens trager dan bij meiden, maar bij beide groepen is sprake van onrust en onevenwichtigheid. Vooral jongens hebben de behoefte om hun lichaam te 'testen'.
- Hun invulling van tijd en nieuwe activiteiten kan een verschuiving van het dag- en nachtritme tot gevolg hebben.
- De vermoeidheid slaat toe met liggen of hangen met als doel om alles weer in evenwicht te krijgen. Het accepteren van een 'ander' lichaam en de beleving van het voorkomen wordt in hoge mate bepaald door het zelfbeeld.
- Een explorer heeft ongeveer negen à tien uur slaap nodig om alle indrukken van de afgelopen

dag te verwerken in de hersenen, ongeveer evenveel als een negenjarige. Maar, in de loop van de puberteit verandert het slaapwaakpatroon. Dit patroon van wakker zijn en slapen verschuift ongeveer anderhalf uur. Dit betekent dus dat de puber later moe wordt, waardoor de jongere pas later zal gaan slapen. 's Ochtends moet er wel net zo vroeg worden opgestaan, hierdoor kan slaaptkort optreden. Moeilijke en uitdagende activiteiten kunnen beter later op de dag plaatsvinden in plaats van in de eerste uren. Pubers kunnen er namelijk niet echt iets aan doen als ze 's ochtends niet uit bed kunnen komen of slaperig zijn, want het probleem zit vooral in hun hersenen. Een puber heeft veel slaap nodig, maar is de vorige avond pas heel laat moe geworden. Dit zou betekenen dat pubers in de ochtend veel minder kunnen presteren.

#### Verstandelijk/cognitief

- Schoolprestaties zijn afhankelijk van de mogelijkheden en de gemaakte keuzes.
- De breinontwikkeling gaat door. Zaken als plannen en impulsgedrag krijgen ze langzamerhand onder controle, maar dit blijft moeilijk. Vooral op de middellange en lange termijn. Pas in het 23<sup>e</sup> tot 25<sup>e</sup> levensjaar is dit volledig ontwikkeld.
- Explorers nemen vaak kortetermijnbeslissingen, nemen meer risico's en reageren onbezonnen. Ze kunnen gevaren wel beredeneren (roken en gezondheid), maar ze niet voelen. Gevaarlijke situaties (skaten op een brugleuning, hard op een scooter rijden zonder helm) overzien ze niet.
- De kritische houding ten aanzien van mens en de maatschappij groeit.
- De eigen visie wordt ontwikkeld en daarmee groeit de eigen identiteit.
- Je weet wat de groep van je verwacht, je leert wat bij je past, wat je kunt en wat je wilt.
- Vanuit meerdere kanten wordt druk uitgeoefend om je te leren aanpassen.

#### Sociaal

- De explorers zijn als puber egocentrisch en altijd bezig zichzelf te vergelijken met anderen. Vanaf 14 jaar krijgen jongeren oog voor algemene en maatschappelijke belangen. Ze hebben meer een helicopterview en snappen dat sociale regels en wetten nodig zijn.
- Alles is gericht op het vinden van de eigen identiteit. Individualiteit gaat samen met persoonlijke weerstand van de omgeving. Hoewel ze zich steeds meer richten op leeftijdsgenoten, blijven volwassenen wel voorbeelden.
- De kritische houding vraagt om ondersteuning van anderen om zo te kunnen vergelijken. Deze ondersteuning vinden ze in de (sociale) groepen waar ze bij horen.
- Er moeten steeds meer en nieuwe keuzes gemaakt worden, die van invloed zijn op de toekomst en daarom grote consequenties hebben. Ze hebben baat bij ondersteuning van volwassenen om tot weloverwogen keuzes te komen.
- De interesse in anderen is groot en is belangrijk, vandaar de urenlange gesprekken.

#### Emotioneel

- Bij jongens is de primaire, ongecontroleerde reactie heftiger dan bij meisjes. Gestereotypeerd: een jongen wordt driftig en slaat erop wanneer iemand zijn schooltas afpakt; een meisje kan het meer in de context zien ('zeker een grapje, ik pak ze later wel terug').
- Explorers zijn onzeker en wispelturig. Dit komt voort uit de ontwikkeling van de hersenen.
- Explorers zijn op zoek naar prikkels en nieuwe dingen, het experimenteergedrag en het verleggen van grenzen.
- Explorers vormen veel vastere vriendschappen en daaruit komen verliefdheden voort.
- De oudere explorer komt als adolescent tot een meer reëel en positief zelfbeeld.

## Moreel

- Explorers krijgen een duidelijker beeld over welke activiteiten en dingen hen plezier en geluk brengen. Hiermee kunnen ze zich binden of juist afzetten tegenover de groep en het gezin.
- Explorers zijn oprecht tegenover zichzelf en anderen: ze zetten geen masker op en wat ze doen en zeggen, menen ze ook.
- Zijn zich meer bewust van verschillende spirituele en religieuze tradities, vanuit respect voor iedereen, bieden ze ruimte aan anderen om aspecten van hun levensvisie te uiten.
- Alles wat autoriteit uitstraalt, bekijken ze met argusogen: bijvoorbeeld ouders en docenten.
- Explorers ontdekken hun eigen persoonlijkheid en zijn bezig met het worden van een zelfstandig individu. Ze willen ook als zodanig worden aangesproken.
- Explorers kunnen uitgesproken visies ten aanzien van sociale en politieke onderwerpen hebben en kunnen zich daar ook actief mee bezig gaan houden.
- Explorers stellen zichzelf vragen over de 'zin van het leven'.

### 3.4.1.3 Spelinteresse

De leeftijdsgenoten spelen een belangrijke rol. Zij bieden elkaar zekerheid. Die zekerheid hebben ze nodig. Het bij een groep horen, is enorm belangrijk. Explorers zijn bereid een stuk van henzelf opzij te zetten om te voldoen aan de patronen die bij de groep horen. Uiterlijk en kleding vormen hier een onderdeel van. Zij zijn de symbolen voor wie je bent, wat je vindt.

### 3.4.1.4 Verschil jongens en meiden

Het verschil tussen jongens en meiden is opvallend; de meiden lopen op de jongens vooruit. Hun lichamelijke ontwikkeling gaat sneller, ze gaan met oudere jongens uit. De jongens van hun eigen leeftijd zijn veel meer hun kameraden met wie ze gewoon dingen doen. De belangstelling tussen beide groepen kan nogal eens uiteen lopen; de jongens willen voetballen, rugbyen, of grootse objecten pionieren, terwijl de meiden liever kletsen, dansen, of toneel spelen. Het is voor de begeleider soms een hele tour om iets te vinden waarbij beide groepen aan hun trekken komen.

Jongens functioneren goed in een sfeer van concurrentie. Dat zal ze stimuleren zich beter en verder te ontwikkelen. Meiden geven echter op als de concurrentie te zwaar is; ze zijn dan negatiever over hun kansen en kunnen besluiten geen energie te investeren. Jongens overschatten zichzelf: 'Ik kan het wel', meiden onderschatten zichzelf veel vaker.

De meeste jongens kunnen in korte tijd heel erg boos worden. Ze schelden, schreeuwen en slaan met deuren. Deze woedeaanval kan daarna even snel weer verdwijnen als hij kwam. Bij de meeste meiden verloopt een woedeaanval meer geleidelijk. Ze blijven voor rede vatbaar en je kunt ze via taal nog bereiken. Maar ze blijven wel langer boos. Jongens lossen conflicten 'directer' op dan meiden, doen dat meer fysiek. Als de ander iets heeft gedaan wat een jongen niet leuk vindt, krijgt hij een klap, een duw of een grote bek. Als het eenmaal is uitgevchten, gaat de hand erop en is het klaar. Je hoeft geen vrienden te zijn, maar het is wel uit de wereld. Meiden lossen het meer verbaal op, ze lossen een conflict op door een gesprek. Bij meiden blijft een conflict op de achtergrond nog lang aanwezig.

Onderzoek heeft aangetoond dat bij meiden niet alleen de fysieke ontwikkeling en de breinontwikkeling sneller gaan dan bij jongens. Ook met de persoonlijkheidsontwikkeling liggen ze voor op jongens. Ze kunnen dus eerder plannen en organiseren. In de praktijk zie je dat meiden ook relatief vaker in het afdelingsbestuur zitten dan jongens.

In een gemengde afdeling is het van belang te zorgen dat de zaken die meiden belangrijk vinden, duidelijk aan bod komen. Anders zullen ze met name in deze leeftijdsgroep gaan afhaken.

#### 3.4.1.5 Spelbegeleiding

Een belangrijk punt voor begeleiding aan pubers: als er sprake is van een duidelijk leeftijdsverschil, dan zal de rol als begeleider eenvoudiger zijn dan bij een (te) klein leeftijdsverschil. Bij een klein leeftijdsverschil, moet jij je steeds bewust zijn van je rol en je taak. Op het moment dat jij je hiervan niet meer bewust bent en er sprake is van gelijkheid, is het niet gemakkelijk overwicht te krijgen en, nog belangrijker, te behouden.

Begeleider zijn, betekent dat je het programma draagt, de groep leidt, de eindverantwoordelijkheid draagt en dat er sprake is van een gezagsverhouding. Uitgangspunt is gelijkwaardigheid, dat wil zeggen respect voor elkaar. Maar door de verschillende rollen is en kan er geen sprake zijn van gelijkheid.

Deze speltak gaat anders met elkaar en de begeleiding om. Explorers willen actief betrokken zijn bij het programma. Regels en afspraken moeten voor iedereen duidelijk zijn. Alleen dan is ruimte mogelijk om de eigen inbreng van de explorers te realiseren. Maak steeds een planning voor een periode en bekijk hoe die ingevuld kan worden en hoe de taken verdeeld worden. Je kunt delegeren en verantwoordelijkheden doorgeven, maar bedenk dat je steeds de eindverantwoordelijk bent en blijft. Maak ook afspraken over de communicatiemiddelen die gebruikt worden en hoe ze gebruikt worden. Niets is zo vervelend als een mail of een berichtje te verwachten en niets te horen tot op het laatste moment. Communicatie is bepalend voor de motivatie, betrokkenheid (groepsverbondenheid) en de visie (groepsbeleving) van Scouting. Vrijheid en blijheid zijn mooi, maar betekenen geen vrijblijvendheid. Er wordt iets uitgedragen door alle betrokkenen en daarmee wordt het beeld van Scouting gecreëerd.

Zorg voor een rustige sfeer en geef de jongeren de ruimte om gesprekken te voeren over de onderwerpen die zij belangrijk vinden. Geef tekst en uitleg over zaken die je als begeleider belangrijk vindt. Bespreek gedrag of keuzes, geef objectief informatie en laat ze daarmee zelf conclusies trekken die al dan niet besproken worden. Maak samen het programma en plan vooruit om betrokkenheid vast te houden. Geef verantwoordelijkheid en delegeer programmaonderwerpen. Zorg voor evenwicht tussen programmaonderwerpen die jij als begeleiding wilt inbrengen (om de doelstelling van Scouting vast te houden), de actualiteit en de voorstellen van de explorers. Wees duidelijk, consequent en rechtvaardig en zorg voor een verstandhouding op basis van gelijkwaardigheid, maar niet van gelijkheid.

#### Tips:

- Bied activiteiten aan die veilig én uitdagend zijn. Explorers vinden het vervelend om zich bekeken te voelen, terwijl het prachtig is als anderen naar je prestaties opkijken. Daarnaast zoeken ze de spanning en de uitdaging, willen ze zich 'meten' met anderen om te weten waar ze staan.
- Werk niet te prestatiegericht; leg de nadruk op samenwerken en het uitbreiden van de eigen mogelijkheden.
- De activiteiten moeten het ontdekken, het zelfstandig zijn, en het samen zijn verenigen. Gespecialiseerde interesses komen veelvuldig voor, bijvoorbeeld bergsport, speleo of zeilen. Geef hier ruimte aan. Het is belangrijk dat explorers eigen verantwoordelijkheid gaan dragen, ook voor de spelen en activiteiten die worden ondernomen. De begeleider is met name voorwaardenscheppend.

Kenmerken explorer	Type spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Onzeker</li> <li>• Je bekeken voelen</li> <li>• Iets willen zijn</li> <li>• (over)gevoelig</li> <li>• Kritisch</li> <li>• Prestatiegericht</li> <li>• Oog voor de toekomst</li> <li>• Ontwikkeling van waarden en normen</li> <li>• Meer abstract denken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duidelijke verschillen tussen jongens en meiden</li> <li>• Specialistischer activiteiten</li> <li>• Onzeker in bewegen, slungelachtig</li> <li>• Groepswaarden en -normen bepalen de activiteiten</li> <li>• Prestaties zijn belangrijk</li> <li>• Uitdagend om nieuw verworven vaardigheden te testen</li> <li>• Doelgericht werken</li> <li>• Meer theoretische achtergrond en tactiek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Overleg bij spel- en activiteitenkeuze</li> <li>• Voorwaardenscheppend</li> <li>• Als gelijke behandelen</li> <li>• Meer verantwoordelijkheid geven</li> <li>• Zelf meedoen</li> </ul>

### 3.4.2 Roverscouts

#### 3.4.2.1 Inleiding

Roverscouts zijn tussen de 18 en 21 jaar (beroepsopleiding of starters in het arbeidsproces). De adolescentiefase duurt tot ongeveer 21 jaar. Roverscouts vormen zelf het eigen programma. Regels en afspraken moeten voor iedereen duidelijk zijn en worden door de roverscouts zelf bepaald en gehandhaafd. De roverscouts ondersteunen elkaar in het aangaan van uitdagingen en het vormgeven van het programma. Voor de roverscouts is er desgewenst een coach of adviseur beschikbaar voor het vormgeven van de samenwerking en de eigen ontwikkeling.

Communicatie binnen de speltak is bepalend voor de motivatie, betrokkenheid (groepsverbondenheid) en de visie (groepsbeleving) bij Scouting. Vrijheid en blijheid zijn mooi, maar betekenen geen vrijblijvendheid. Er wordt iets uitgedragen door alle betrokkenen en daarmee wordt het beeld van Scouting gecreëerd.

In deze leeftijd word je als een volwassene beschouwd. De roverscout kan dan ook zelfstandig zorgen voor de eigen omgeving en het programma dat gespeeld wordt. Het spel dat gedaan wordt, is als het ware een weerspiegeling van het leven zelf. Met positieve en negatieve ervaringen zal men moeten leren omgaan. Ook naar elkaar toe zal dit spelen, wie neemt de verantwoordelijkheid op zich voor dergelijke ervaringen en hoe wordt daar in de groep mee omgegaan?

#### 3.4.2.2 Ontwikkelingsgebieden

##### Lichamelijk

- De lichamelijke groei en de ontwikkeling is al vergevorderd. Het nieuwe 'lijf' is meestal al aardig geaccepteerd.
- Er kunnen nog lichamelijke onzekerheden zijn die een plekje moeten krijgen.

##### Verstandelijk/cognitief

- De eigen visie wordt verder ontwikkeld en daarmee groeit de eigen identiteit.
- Je weet wat de groep van je verwacht, je leert wat bij je past, wat je kunt en wat je wilt.
- Jongeren leren langzamerhand meer rekening te houden met de sociale en emotionele

gevolgen van hun gedrag en ook met effecten op langere termijn. Er vindt een verfijning plaats van de organisatie in het brein.

- Dit leidt ertoe dat jongeren steeds meer grip krijgen op hun eigen gedrag.
- Ze zijn beter in staat beredeneerde keuzes te maken en die te evalueren.
- Ook weten ze nu hun gedrag aan te passen aan de sociale norm die in hun omgeving geldt. Dat wil zeggen dat ze nu beter in staat zijn om weerstand te bieden aan de sociale druk om iets te doen waar ze niet achter staan.

#### Sociaal

- Alles is gericht op het verder vinden van de eigen identiteit. Individualiteit gaat samen met persoonlijke weerstand of weerstand van de omgeving.
- De kritische houding vraagt om ondersteuning van anderen om te vergelijken, en een positief zelfbeeld is belangrijk om doorgroei mogelijk te maken.

#### Emotioneel

- De adolescent komt tot een meer reëel en positief zelfbeeld.
- Vanaf ongeveer 18 jaar kunnen jongeren emoties bij anderen goed herkennen door iemands gezichtsuitdrukking, maar ook door hoe iemand loopt of praat.

#### Moreel

- Respect voor andere levensbeschouwingen.
- Aan het eind van de roverscoutsperiode kunnen jongeren een Partenza doen; daarmee committeren ze zich wel of niet aan waarden die Scouting belangrijk vindt. Meer over de Partenza is te vinden in *Module 1b: Spelvisie en spelaanbod – Kwalificatie Begeleider explorers of adviseur roverscouts*.

#### 3.4.2.3 Spelinteresse

Het programma van de roverscouts richt zich op het opdoen van (internationale) ervaringen, teamwork en het zich verder ontwikkelen als jong volwassene. Roverscouts zijn verantwoordelijk voor hun eigen programma. Ze kiezen dit, bereiden het voor en voeren het uit.

Het roverscoutsprogramma heeft daarnaast een individueel aspect in de vorm van de drie persoonlijke uitdagingen.

#### 3.4.2.4 Verschil jongens en meiden

Bij roverscouts is het verschil tussen mannen en vrouwen gelijk geworden aan de verschillen tussen de seksen bij volwassenen. Veel van deze verschillen zijn al bij de jongere speltakken besproken. De verschillen zitten in een ander soort vriendschappen, de mate van competitie die gewenst is, het verschil in waarnemen en reageren (visueel en praktisch bij mannen, meer op taal gericht bij vrouwen). Natuurlijk is dit een algemeen beeld en zijn er veel uitzonderingen. Vrouwen zijn veel beter in het herkennen van gezichtsuitdrukkingen en stemklanken dan mannen. Mannen zijn oplossingsgerichter en minder geneigd hun hart te luchten. Mannen focussen zich meer op het voltooien van een specifieke taak, terwijl vrouwen zich meer op het proces concentreren waarmee ze de taak uiteindelijk kunnen voltooien.

#### 3.4.2.5 (Spel)begeleiding

Bespreek gedrag of keuzes door feedback te geven op het reilen en zeilen in de speltak. Op individueel niveau: geef objectief informatie en laat roverscouts daarmee zelf conclusies trekken die al dan niet besproken worden.

Voor deze doelgroep is het belangrijk dat er een luisterend oor is, om zo nodig op terug te kunnen vallen en iemand die beschikbaar is om roverscouts te helpen reflecteren op het eigen gedrag.

Een aantal tips bij het begeleiden van jongeren:

1. Besef dat jongeren anders in elkaar zitten: jongeren gaan vaak te werk volgens het mechanisme 'Eerst zien en doen, dan pas denken'. Dat is niet zomaar te corrigeren of te veranderen. Hun hersenen zijn vaak nog volop in ontwikkeling. Houd hier dus simpelweg rekening mee bij rol als coach of adviseur.
2. Weet welke onzichtbare lagen in de jongeren in jouw speltak schuil gaan: je ziet en hoort een roverscout, maar er is véél onzichtbaar:
  - De biologie eronder (vaak een verrassingspakket, versierd met veel gaven, maar hier en daar ook wat loszittend temperament en impulsiviteit, terwijl de knoppen nog niet helemaal goed afgesteld zijn).
  - De opgedane levenservaringen.
  - De steeds weer wisselende overtuigingen over zichzelf en over anderen.
3. Formuleer je eigen gevoelens: mensen die tegen een ander zeggen dat iemand altijd de juiste woorden lijkt te hebben, bedoelen vaak dat die ander echt vanuit zichzelf spreekt en zijn eigen gevoelens uitdrukt. Wie zich met het formuleren van zijn eigen gevoelens bezighoudt, lokt minder agressie uit en maakt het gesprek menselijker.
4. Zoek het meer in persoonlijke kracht, dan in gezag: jongeren hebben veel respect voor wie potentiële macht heeft en deze macht zou kunnen gebruiken, maar dat toch niet doet. Denk aan docenten voor wie je veel respect had vroeger. Ze zeiden duidelijk waar het op stond en je wist wat je aan hen had, maar ze waren wel altijd correct.
5. Weet wat je wilt en houd het bij de kern van de zaak: het helpt als je weet wat je wilt bereiken en waarover je het wilt hebben. Streef naar een redelijke balans tussen wat je zelf wilt en de manier waarop de jongere daarop reageert. Het doel is samen tot een beter eindresultaat te komen.
6. Wees oprecht geïnteresseerd: luister aandachtig naar wat jongeren proberen te zeggen en laat dat ook duidelijk zijn in je lichaamshouding en in de vragen die je stelt. Vat samen wat de ander zegt en vraag of je het zo goed begrepen hebt. Spreek vanuit respectvolle zorg.
7. Geef één opdracht per keer: overstelp roverscouts niet met opdrachten en (onrealistische) verwachtingen. Ze hebben al veel te verwerken en te veel informatie in één keer versterkt het gevoel van chaos in hun hoofd.
8. Vermijd de 'moderne vlucht' in elektronica: ze kennen geen wereld zonder mobieltje en internet. Eindeloos communiceren ze via hun mobiel. Ze zijn opgegroeid in een informatiemaatschappij. Het is heel verleidelijk om daarin mee te gaan en te vluchten in alternatieven voor een gesprek. Je kunt moeilijke zaken mailen, WhatsApp-en of sms-en, maar houd belangrijke gesprekken toch vooral tijdig en in levende lijve. Je stem, gelaatsuitdrukking en manier van bewegen voegen veel toe aan je woorden.
9. Wees jezelf: weet dat er eigenlijk geen lijstje met geslaagde formules bestaat. De beste en leukste manier om iemand te zeggen wat positief is en wat je plezier doet, is: wees jezelf. Als jouw scouts jou een beetje kennen, zullen ze haarscherp aanvoelen wat je echt meent en wat nep is.



Kenmerken roverscout	Type spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stap in de wereld als een volwassene</li> <li>• Welke keuzes worden gemaakt ten aanzien van het eigen leven?</li> <li>• Hoeveel verantwoordelijkheid wil ik op me nemen?</li> <li>• Het brein is nog niet volledig volgroeid. De reikwijdte van de eigen keuzes kan nog niet helemaal doorgrond worden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De onderlinge voorkeuren worden helder</li> <li>• Aanvullende ervaringen opdoen</li> <li>• Internationaal exploreren?</li> <li>• Wat is serieus en wat is spel?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflecteren op eigen gedrag</li> <li>• Terug kunnen vallen op een vertrouwenspersoon</li> <li>• De onderlinge rollen in de groep zijn verwisselbaar</li> </ul>

### 3.5 Basisvaardigheden voor het omgaan met jongeren

In de vorige paragraaf heb je meer informatie gekregen over leeftijd en ontwikkelingsfasen van explorers en roverscouts. In deze paragraaf vind je informatie over hoe je met deze jongeren kunt omgaan. Dit zijn slechts enkele basisvaardigheden en deze vaardigheden maken je zeker niet tot een volleerd opvoeder (dat kan ook niet in één dagdeel). Wel geven ze wat ideeën en handreikingen om met jongeren met afwijkend gedrag om te gaan.

#### 3.5.1 Complimentjes geven

Door jongeren complimenten te geven, stimuleer je ze op een positieve manier en lever je een bijdrage aan hun zelfvertrouwen. Een positieve benadering (benoem welk gedrag je wel wilt zien en dat gedrag ook positief bekrachtigen) werkt ook beter dan zeggen wat je niet wilt zien. Let wel op dat je het niet overdrijft. Teveel positieve bevestiging (alles is altijd geweldig) werkt averechts en zorgt juist voor onder-prestatie.

Tips voor het geven van goede complimenten:

- Prijs de inspanning, de moeite die een jongere doet en niet het resultaat. Hiermee stimuleer je het opdoen van nieuwe ervaringen, het leren van nieuwe dingen. Schep de veiligheid waarin het niet erg is als een jongere een keer faalt.
- Benoem het gedrag concreet. Gebruik daarbij zo veel mogelijk objectieve woorden (vertel wat je ziet, niet wat je voelt).
- Wees eerlijk en 'op maat'.
- Maak geen onderlinge vergelijking tussen jongeren.
- Doe het direct na het vertoonde gedrag.
- Neem eens de tijd om naar je jongeren te kijken en te zien welke goede dingen ze doen. Zo zorg je ervoor dat je elke jongere een compliment kunt geven.

#### 3.5.2 Belangstelling tonen

Naast het geven van complimenten, kun je ook positieve aandacht schenken aan jongeren op een moment dat ze het niet verwachten. En goed gesprek bij een kampvuur, vragen hoe de examens zijn verlopen, geïnteresseerd vragen waar iemand mee bezig is of op een andere manier belangstelling tonen, geeft jongeren het gevoel dat ze gewaardeerd worden.

### 3.5.3 Grenzen stellen

Een aantal voordelen van het stellen van duidelijke regels en grenzen:

- Ze bevorderen de sfeer.
- Ze bieden veiligheid en houvast.
- Jeugdleden leren rekening te houden met elkaar.

Ook voor explorers en jongere roverscouts is het van belang om duidelijkheid te scheppen. Uiteraard stel je deze regels gezamenlijk op, maar het is jouw taak als begeleider of adviseur om te zorgen dat de regels worden nageleefd.

Vervolgens gaat het erom deze regels en grenzen te handhaven. Wat doe je als een jongere over de grens gaat?

- Leg duidelijk en objectief aan de jongere uit welk gedrag je niet goed vindt.
- Laat zien of leg uit welk effect het negatieve gedrag heeft.
- Bied alternatieven en vertel wat het een jongere oplevert om meer gewenst gedrag te laten zien. Bevorder gewenst gedrag door het geven van complimenten.
- Als je een straf geeft, zorg er dan voor dat de straf in relatie staat tot het ongewenste gedrag en dat de straf, net als bij complimenten geven, 'op maat' is. Als een jeugdlid bijvoorbeeld iets kapot maakt, laat je hem of haar bijvoorbeeld de schade herstellen of laat je hem of haar een klusje doen voor geld om iets nieuws aan te kunnen schaffen. Je kunt de jongere zelf ook betrekken bij het bedenken van een straf. Let wel op, sommige jongeren bedenken een veel zwaardere straf voor zichzelf dan jij ze gegeven zou hebben.
- Wees consequent in het begrenzen van gedrag, dat zorgt voor duidelijkheid en veiligheid. Handel het liefst net voordat de grens bereikt is, zodat je een jongere de kans geeft zijn of haar gedrag aan te passen. Jongeren zijn altijd op zoek naar grenzen en jij zult moeten aangeven waar die liggen.

### 3.5.4 Negeren

Soms kan het helpen om negatief gedrag te negeren. Je kunt immers niet op alle slakken zout leggen en kleine dingen gaan ook vaak vanzelf voorbij als je ze negeert. Dit is echter niet altijd het geval. Ga in dat geval op zoek naar de reden waarom een jongere aandacht van je vraagt. Waarom gedraagt de jongere zich zo stoer, schreeuwerig, dwars of clownesk? Het kan voor een jongere lastig zijn om de gevoelens onder woorden te brengen en aan te geven waar daadwerkelijk behoefte aan is. Dit geldt overigens niet alleen voor jongeren, ook volwassenen vinden dit soms nog lastig. Probeer te luisteren naar wat een jongere zegt of bedoelt te zeggen, probeer de reden van het gedrag te achterhalen en bied de jongere een positief alternatief waarmee hij of zij jouw aandacht kan krijgen. De kans is anders groot dat het negatieve gedrag verergert of dat de jongere op zoek gaat naar een andere negatieve manier waarop hij of zij jouw aandacht kan krijgen. Een jongere kan bijvoorbeeld heel dwars zijn, terwijl het juist ergens bang voor is. Dit gedrag negeren, lost het negatieve gedrag niet op, aangezien er geen oplossing komt voor zijn of haar angst.

Reageer wel altijd op gevaarlijk gedrag!

### 3.5.5 Consequent zijn

Wees voorspelbaar voor de jeugdleden. Dit schept ruimte voor vertrouwen, omdat ze weten hoe je zult reageren en dat je ze serieus zult nemen. Maar wees ook niet te rigide. Er zijn soms goede redenen om af te wijken van een regel.

### 3.5.6 Structuur

Probeer ook voorspelbaarheid en vaste regelmaat in je opkomst te creëren. Scouting biedt hiertoe meer dan voldoende mogelijkheden, bijvoorbeeld door het openen en het sluiten. Maar je kunt ook denken aan een vaste drinkpauze, het altijd even beginnen met een renspeel na de opening, afsluiten met een rustige activiteit en dergelijke. Dit geeft jongeren ook een handvat wanneer ze zelf een programma moeten maken.

### 3.5.7 Rust

Zorg voor voldoende rust in je programma. Vooral de jongere jongens in de afdeling zijn lang niet altijd in staat om zelf aan te geven wanneer ze rust nodig hebben. Als begeleider of adviseur heb je dan ook een rol in het bieden van een rustmoment. Bijvoorbeeld door ze even een andere opdracht te geven (zoals even materiaal gaan halen uit het materiaalhok) of ze even aanspreken voor een kort gesprek. Je zou kunnen denken aan een 'relaxhoek' met bijvoorbeeld een oud zacht bankstel of wat zitzakken, om lekker om tot rust te komen. Voorkom wel dat dit een hangplek wordt en deze plek ten koste gaat van het programma. Durf als begeleiding in te grijpen als dat nodig is, bijvoorbeeld door de jongeren naar bed te sturen.

### 3.5.8 Afwisseling bieden

Zorg voor afwisseling in het programma. Onderbreek een langer durende activiteit door bijvoorbeeld een korte ijsbreker te doen. Hierdoor voorkom je dat jongeren die snel afgeleid zijn, zich gaan vervelen en dus andere dingen gaan doen. Als je groep nog goed bezig is en je wilt niet de hele activiteit voor één of een paar leden onderbreken, dan kun je er ook voor kiezen om die jongeren even een opdracht voor jou te laten doen (bijvoorbeeld alvast iets gaan opruimen).

### 3.5.9 Verantwoordelijkheid geven

Maak jongeren verantwoordelijk voor het gehele programma. Maak een aantal 'klierende' jongeren bijvoorbeeld verantwoordelijk voor het goede verloop van een activiteit. Laat het aan een meer ervaren explorer of roverscout over om een minder ervaren lid te begeleiden. Maak het probleem van één persoon tot dat van de hele speltak. Bespreek met alle leden van de speltak hoe je er met elkaar ervoor zorgt dat iedereen mee kan doen, bijvoorbeeld in het geval dat een explorer niet een hele hike met een rugzak kan lopen. Hiermee geef je de leden zelf invloed op het plezier dat ze hebben. Jongeren zijn vaak heel creatief in het bedenken van oplossingen, daar kun je goed gebruik van maken.

### 3.5.10 Herhalen

Zorg dat iedereen weet waar het over gaat. Herhaal regelmatig afspraken en zorg dat het voor iedereen duidelijk is. Ondersteun jongeren die iets gaan uitleggen, door ze structuur aan te bieden om iets te presenteren (zie *Module 9: Presenteren en uitleggen van activiteiten*).

Jongeren die moeilijk leren, vinden het prettig als er vaak wordt herhaald. Laat iemand anders helpen bij dit herhalen. Zo kunnen zij laten zien dat ze het begrepen hebben en de moeilijker lerende explorer helpen. Pas wel op, dat ze de ander niet als 'dom' betitelen! Leg bijvoorbeeld uit dat iedereen dingen heeft die hij of zij goed kan en dingen die hij of zij minder goed kan.

Meer informatie over het [uitleggen en begeleiden van een spel of activiteit](#) vind je op de website.

### 3.5.11 Verduidelijken

Help jongeren om de situatie te ordenen en te duiden. Geef in een onverwachte situatie aan wat er gebeurt en waarom (kort). Voor jongeren die extra aandacht nodig hebben (drukke of moeilijk lerende leden of jongeren met andere gedragsproblemen), is het prettig als ze een situatie kunnen overzien. Ze voelen zich dan meer betrokken bij een activiteit, dan wanneer ze zomaar iets aan het doen zijn.

### 3.5.12 Rol van de speltak

Bij explorers en roverscouts sta je er als begeleider of adviseur niet alleen voor. De andere explorers en roverscouts kunnen een bepalende rol spelen. Hun invloed op elkaar is enorm groot. Gebruik dat om een proces in een juiste richting te sturen. Werk met buddy's, zodat jongeren steun hebben aan elkaar. Benadruk het gewenste gedrag dat je bij anderen waarneemt. Geef jongeren de kans om te groeien in de verantwoordelijkheid. Het uiteindelijke doel bij explorers en roverscouts is dat ze het zelf doen. Laat hen zien hoe je de bovenstaande punten in het programma aanbrengt en leg uit waarom je dit doet. Bied hen hulp aan waar nodig, maar geef hen ook de kans om te ervaren hoe het is wanneer het even minder gaat. Grijp niet meteen in, maar geef hen handvatten, door middel van het geven van positieve feedback (zie *Module 11: Evalueren*) en zelfbestuur (zie *Module 7: Motivatietechnieken*). Meer over het motiveren en coachen van jongeren wordt eveneens beschreven in *Module 7: Motivatietechnieken*.

### 3.6 Jongeren met een beperking of met afwijkend gedrag

Mensen met een beperking worden belemmerd in hun functioneren. De beperking kan ontstaan door een handicap, een stoornis of problemen in de ontwikkeling of meer specifiek een ontwikkelingsgebied. Door de belemmering in het functioneren, vertonen mensen afwijkend gedrag of niet passend gedrag. Afwijkend gedrag of niet passend gedrag wil zeggen: anders dan gebruikelijk is. De vraag is wie bepaalt wat gebruikelijk is. Bij Scouting betreft het gedrag dat past bij de speltak en de waarden en normen die daar gelden. Waarden en normen die door Scouting Nederland zijn vastgesteld en door de begeleider of adviseur worden ondersteund en uitgedragen.

Je kunt onderscheid maken tussen aangeboren en niet-aangeboren beperkingen. Niet aangeboren beperkingen kunnen ontstaan door ziekte, een ongeval of een ontwikkelingsachterstand. Zowel bij aangeboren als niet-aangeboren kun je een verdeling maken wat betreft de beperkingen. Het gaat dan over de volgende gebieden:

- Lichamelijk gebied: motorisch, zintuiglijk of een beperking met betrekking tot de organen.
- Cognitief gebied: verstandelijke beperkingen in lichte of zware mate, leermoeilijkheden en leerstoornissen.
- Sociaal gebied: vormen van contactstoornissen.
- Meervoudig: er is sprake van een combinatie van meerdere beperkingen.

Elke Scoutinggroep zal in overleg met het bestuur moeten kijken wat mogelijk is als ouders of verzorgers een jongere met een beperking aanmelden. Niet alleen de jongere met de beperking is dan belangrijk, maar ook de impact die dit kan hebben op de andere leden van de speltak. Op het moment dat een jongere met een beperking opgenomen wordt in een speltak, zal hierover goed gecommuniceerd moeten worden met ouders of verzorgers van een nieuw lid. Bespreek wat de kenmerken van gedrag zijn bij de jongere en maak afspraken hoe hiermee om te gaan. Wees alert en zorg dat de activiteiten passen binnen de visie van Scouting en de speltak.

In groepen zijn er regelmatig jongeren met problemen op het gebied van leren, aandacht en gedrag. Leerproblemen hoeven geen probleem te zijn bij de uitvoering van spel- en andere Scoutingactiviteiten. Het kan voorkomen dat een jongere niet of moeilijk instructies kan lezen of begrijpen. Andere kenmerken zijn het niet in kunnen schatten van situaties of onvoldoende probleemoplossend vermogen hebben. Hier kun je rekening mee houden en je kunt gebruik maken van de hulp van de andere groepsleden. Soms kunnen andere jongeren beter, op niveau, iets uitleggen dan de begeleider of adviseur. Regelmaat en duidelijkheid bieden zekerheid en dat is goed voor het zelfvertrouwen.

### 3.6.1 Jongeren met een aandachtsstoornis

Jongeren met aandachtsstoornis zijn zeer snel afgeleid. Ze kunnen zich niet of nauwelijks concentreren en horen dikwijls niet wat er gezegd wordt. Alles heeft invloed op hen en kan hen afleiden. Deze jongeren kunnen ook hyperactief zijn, maar dat hoeft niet per se zo te zijn. Is de jongere ook hyperactief, dan kan dit een storend effect hebben en invloed hebben op de groep waarin de jongere actief is. In dat geval noemen we het storend gedrag. Soms zie je ook impulsief gedrag. Eerst doen en dan pas denken of ongeduldig reageren. De oorzaak is niet altijd duidelijk, maar er is veel informatie over dit onderwerp te vinden, bijvoorbeeld op websites over ADHD of ADD. Voor de begeleiding van deze jongeren is het goed te weten dat zij veel structuur en duidelijke regels nodig hebben en als het kan niet teveel prikkels tegelijkertijd aangeboden moeten krijgen. Wat de pedagogische aanpak betreft, is een positieve benadering effectiever dan steeds de nadruk te leggen op het gedrag dat niet goed gaat. Het impulsieve, ongeremde gedrag leidt vaak tot conflicten. Benadruk waar de jongere wel goed in is en moedig het daarin aan. Het gevoel van eigenwaarde moet positief bevestigd worden waardoor de jongere meer zelfvertrouwen krijgt. Van de begeleider of adviseur wordt verwacht dat er consequent opgetreden wordt, dat er duidelijke instructies en overzichtelijke taken worden gegeven, ruimte en aandacht wordt geboden aan initiatieven van de jongere en vooral tijd wordt besteed aan het aanleren van sociale vaardigheden.

### 3.6.2 Jongeren met een contactstoornis

Jongeren met een contactstoornis hebben problemen in het leggen van contact en het communiceren. Een contactstoornis kan bij iedereen voorkomen. Het kan bij mensen met een verstandelijke beperking, bij hoogbegaafden maar ook bij ieder van ons in meerdere of mindere mate voorkomen. Eén van de meest bekende vormen van contactstoornissen, is autisme. De daarop lijkende stoornissen worden aanverwante contactstoornissen genoemd. Autismen wordt gekenmerkt door stoornissen in de intermenselijke communicatie. Het begrijpen en beoordelen van communicatie is ernstig verstoord. De betreffende persoon is sterk in zichzelf gekeerd. Wees voorzichtig met de uitspraak dat iemand autistisch is. Er is ook 'autistiform gedrag', dat wil zeggen dat er 'autistisch' gedrag vertoond wordt, maar dat het complete beeld van het gedrag niet voldoet aan de criteria van autisme. Het is pas autisme wanneer er een relatie- én contactstoornis én taal- én spraakstoornis én weerstand tegen verandering waarneembaar is. Het is dus een heel scala aan problemen dat samen moet voorkomen.

Omgaan en begeleiden van jongeren met een contactstoornis wordt bepaald door de mate waarin de betreffende jongere iets kan leren. Dit is dus altijd maatwerk. Een jongere met een contactstoornis vraagt om duidelijke structuur, een duidelijke, eenduidige en consequente aanpak en een gestructureerde en overzichtelijke omgeving. Dit is niet altijd te realiseren binnen Scouting. Wat kan wel? Een vast honk waarin alles zoveel mogelijk op een vaste plaats staat en hangt, waardoor overzicht ontstaat voor de jongere. Probeer te achterhalen waar zijn of haar interesses op gericht zijn en sluit aan bij deze interesses. Stimuleer en beloon gewenst en gevraagd gedrag.

### 3.6.3 Jongeren met gedragsproblemen

Jongeren met gedragsproblemen hebben moeite om zich te gedragen zoals hun omgeving eigenlijk van hen verwacht. De culturele achtergrond en de opvoeding leren de jongere hoe die zich aan situaties aan kan passen. Hier kunnen de eerste gedragsproblemen ontstaan. Waar kun je dan aan denken? Bijvoorbeeld aan het leren omgaan met waarden en normen. Wat vinden wij belangrijk (de waarden) en welke normen (grenzen) hanteren wij? Grenzen zijn heel belangrijk om te leren hoever je kunt en mag gaan. Ieder mens zal grensverleggend gedrag vertonen en test hoe ver de grens verlegd kan en mag worden. Hierin gaan jongeren soms heel ver. Ze onderzoeken daarmee hoe de omgeving reageert. De ouders of begeleider of adviseur moeten bepalen wat acceptabel is en wanneer de

grens bereikt is. Wees consequent in je reactie. Wat vandaag mag, kun je morgen niet zonder uitleg afkeuren. Als jongeren niet weten waar de grenzen liggen of er niet op aangesproken worden, gaan zij grensoverschrijdend gedrag vertonen en dit kan leiden tot problematisch gedrag. Problematisch gedrag kan gevaarlijk of bedreigend worden voor de jongere of zijn of haar omgeving. Probleemgedrag is meestal een vraag om hulp die niet op een andere manier kenbaar gemaakt kan worden.

Gedragsproblemen komen in vele vormen voor. Als begeleider of adviseur moet je ook steeds kijken of het gaat om een incidentele vorm van probleemgedrag of dat er sprake is van structurele gedragsproblemen. Bij een incidenteel probleem handel je anders dan bij structureel voorkomende gedragsproblemen. Hieronder staan enkele vormen van gedragsproblemen. Deze gedragsproblemen kunnen voorkomen, maar zijn meer bedoeld om je te laten zien dat er veel vormen zijn. Mocht je hier in de praktijk mee te maken krijgen, zoek dan informatie en bespreek het vooral met ouders, verzorgers en begeleiding of coach. De beschrijving is hier summier en er wordt alleen een opsomming van de kenmerken gegeven.

Gedragsproblemen hebben de volgende kenmerken:

- Agressief gedrag, waarbij anderen aangevallen worden. Dit kan verbaal of fysiek zijn.
- Destructief gedrag, waarbij moedwillig iets vernield wordt.
- Dwangmatig gedrag, waarbij steeds op dezelfde manier gedrag waarneembaar is, zoals gillen of gooien met voorwerpen.
- Teruggetrokken gedrag dat structureel vertoond wordt. Een jongere die lijfelijk aanwezig is, maar dat zich nooit betrokken voelt of toont.
- Angstig gedrag past bij fasen in de ontwikkeling of gebeurtenissen en is (meestal) van voorbijgaande aard. Jongeren met traumatische ervaringen laten een andere vorm van angst zien die verbonden is aan een ingrijpende situaties. Zorg ervoor hiervan op de hoogte te zijn, zodat je op de juiste manier kunt reageren.
- Faalangst is een sterke onzekerheid bij het leveren van prestaties of het uitvoeren van opdrachten, waardoor angst ontstaat.
- Regressief gedrag is gedrag dat niet past bij de ontwikkelingsfase. De jongere vertoont ineens kinderachtig gedrag, het vervalt in gedrag waar het al overheen was. De oorzaak is te vinden in concrete angst, ziekte of in een verlieservaring.
- Oneerlijk gedrag kan gedrag zijn waarbij fantasie en werkelijkheid niet te onderscheiden zijn; waarbij de werkelijkheid verdrongen wordt. Een andere vorm is stiekem gedrag met als doel een ander in een kwaad daglicht te stellen of schade te berokkenen. Dit gedrag kan zelfs leiden tot crimineel gedrag.
- Automutilatie betreft gedrag waarbij de jongere zichzelf moedwillig pijn doet, zoals zichzelf bijten of krabben of bezig zijn met ernstige vormen van verminking.
- Pesten is gedrag waarbij een slachtoffer wordt gezocht dat steeds het mikpunt is of waarbij de jongere het slachtoffer is van pestgedrag. Het slachtoffer zijn van pestgedrag is geen gedragsprobleem, maar pesten zorgt wel voor problemen in de groep. Daarom wordt het hier kort aangestipt. Meer over dit onderwerp volgt in *Module 10. Gewenst gedrag*.
- Ook hoogbekwaamheid (om niet te spreken van hoogbegaafdheid) is geen gedragsprobleem, maar kan wel problemen in een groep veroorzaken. Hoogbegaafd zijn, is op alle ontwikkelingsgebieden uitzonderlijk goed scoren. In de praktijk heb je veel meer te maken met jongeren die op één van de ontwikkelingsgebieden heel hoog scoren (hoogbekwaamheid). Een voorbeeld wordt gevormd door jongeren die verbaal heel sterk zijn en altijd een antwoord klaar hebben, voordat een ander de kans krijgt. Hoe geef je anderen een kans? Geef de jongere die hoogbekwaam is een taak en een verantwoordelijkheid die past bij de speltak.

Het probleemgedrag kan je soms voor een raadsel stellen of een machteloos gevoel veroorzaken. Belangrijk is om te achterhalen wat de oorzaak is van dit gedrag, het bespreekbaar te maken en indien nodig maatregelen te treffen.

Probeer als begeleider of adviseur bij alle voorkomende gedragsproblemen een vertrouwensrelatie op te bouwen. Wees duidelijk en consequent. Maak de regels duidelijk en vertel welke gevolgen het niet naleven van de regels kan hebben. Zoek de sterke kanten van de jongere met problematisch gedrag en benadruk die of gebruik die in het programma door inspraak en medeverantwoordelijkheid te geven. Beloon positief gedrag.

### **3.7 De aanpak van probleemgedrag**

#### *3.7.1 Inleiding*

'Sebastiaan valt niet in goede aarde bij de afdeling. Hij weet het altijd beter en de andere explorers keren zich steeds meer van hem af. Ze hebben hem al een keer voorzitter gemaakt, maar meer om hem op z'n bek te laten gaan. Nou, dat lukte, hij bakte er niets van. De keren dat wij zijn houding met hem hebben doorgesproken, zijn ontelbaar. Elke keer vertoont hij weer hetzelfde gedrag. Extra verantwoordelijkheid, negeren, aanspreken op zijn kwaliteiten, het leidt steeds tot dezelfde arrogante houding, terwijl hij absoluut niets waarmaakt.'

Als je je de methodes eigen maakt die eerder in deze module beschreven werden, kom je vaak een heel eind. Wie positief omgaat met jongeren, goed weet om te gaan met het stellen van grenzen en regels, de activiteiten laat aansluiten bij het ontwikkelingsniveau van de jongere en een goed contact heeft met de ouders, kan veel probleemgedrag voorkomen of in een vroeg stadium bijsturen. Toch kan het gebeuren, dat hoewel je zelf alles in het werk hebt gesteld om een jongere goed te benaderen, dit toch geen resultaat heeft. Je hebt dan geen idee wat je er nu nog mee moet. Het enige wat je nu nog rest, is om de situatie van de jongere een keer uitgebreid door te nemen in het team. Een laatste strategie ontwikkelen, voordat je eventueel duidelijk zult moeten maken dat de jongere niet op zijn of haar plek is binnen de afdeling.

Stappenplan:

1. Vaststellen van het probleemgedrag.
2. Vaststellen van het gewenste gedrag.
3. Overleggen en inventariseren van manieren om het gedrag te veranderen (oplossingen).
4. Eén of meerdere manieren kiezen en afspraken maken (strategie).
5. Aanpak evalueren.

#### *3.7.2 Probleem vaststellen*

Een jongere vertoont probleemgedrag. Het is dan belangrijk eerst het gedrag goed te observeren. Kijk eens systematisch samen met een andere begeleider of coach naar het gedrag van de jongere. Hoe gedraagt de jongere zich? Wanneer gaat het fout? Zit daar een patroon in? Let vooral ook op de momenten dat het goed gaat: wanneer voelt de jongere zich op zijn of haar gemak, is de jongere geboeid, voelt de jongere zich zeker?

Naast oorzaken bij de jongere zelf, kunnen er ook oorzaken in de omgeving en in de groep te vinden zijn. Ga na of het gedrag misschien veroorzaakt wordt door de manier van omgaan met het gedrag. De manier waarop op gedrag gereageerd wordt, is belangrijk. Mensen baseren hun reactie op wat ze zien gebeuren, de indruk die ze hiervan hebben en hun gevoelens daarbij. Het beeld dat je van bepaalde jongere of bepaald gedrag hebt, beïnvloedt je waarneming en reactie. Een jongere van wie

het beeld is dat hij of zij agressief is, zal in een situatie waarin sprake is van geweld, eerder de schuld krijgen.

Goed waarnemen wat er gebeurt en je bewust zijn van je eigen beeld en gevoelens, kunnen de reactie effectiever maken. Voordat je reageert, is het belangrijk om onderscheid te maken tussen wat er werkelijk gebeurt en het beeld dat je er zelf van hebt. Ga ook het gesprek aan met de jongere zelf. Wat is hun beeld van de gebeurtenissen? Zit er iets anders achter, zoals de thuissituatie die niet goed is of gaat het op school slecht? Oorzaken zijn vaak moeilijk te achterhalen. Goed waarnemen en signalen oppikken, helpen hierbij.

### *3.7.3 Vaststellen gewenst gedrag*

Nadat je het ongewenste gedrag hebt vastgesteld, is het belangrijk in je team gezamenlijk te bedenken wat het gewenste gedrag zou moeten zijn, zodat je weet waar je naartoe werkt. Probeer dit gedrag eens op papier te zetten in zo concreet mogelijke bewoordingen.

### *3.7.4 Oplossingen inventariseren*

De volgende stap is het inventariseren van oplossingen. Soms doe je dat alleen met de jongere of de groep en soms samen met andere begeleiding of de coach. Het gedrag wordt bespreekbaar gemaakt. Overleggen met de jongere of de jongeren geeft ze het gevoel dat ze serieus genomen worden. Ze leren oplossingen verzinnen en dragen mede verantwoordelijkheid voor de uitvoering ervan. Dat hoeft niet alleen door te praten. Ook een associatiespelletje kan tot goede resultaten leiden.

Gewenst gedrag kun je bevorderen door er positieve gevolgen aan te verbinden. In deze stap kun je kijken of dit een mogelijke strategie is.

Mogelijke strategieën:

- Hulp geven bij het oplossen van het probleem.
- Hulp geven als kinderen tegen de grenzen van hun kunnen aanlopen.
- Het effect van het ongewenste gedrag afzwakken door het te negeren of er feedback op te geven en positief gedrag benadrukken.
- Over de frustraties en negatieve gevoelens praten. Dit kan opluchtend werken. De negatieve gevoelens verdwijnen en hiermee verdwijnt ook de agressie.
- Leren omgaan met nieuwe situaties.

### *3.7.5 Strategie vaststellen*

Je kiest een strategie en maakt afspraken. Dit doe je altijd met de jongere, soms met de groep en soms met de andere begeleiding of de coach. Je kunt bijvoorbeeld afspraken maken over de grenzen die je stelt, over de reactie op het overschrijden van die grenzen, over de opzet van een activiteit (meer aan behoefte tegemoet komen of meer uitlaatkleppen creëren) en versterkers voor gewenst gedrag. Het is verstandig een gesprek te voeren met de ouders van de jongere om de strategie te bespreken. Soms is het noodzakelijk de ouders te adviseren de jongere bij een hulpverlenende instantie aan te melden.

### *3.7.6 Aanpak evalueren*

De afspraken worden uitgevoerd. Met de jongeren (wanneer het afspraken voor de hele groep betreft) en andere begeleiding of de coach wordt besproken hoe het uitvoeren van de afspraken verloopt. Is de doelstelling gehaald, waarom wel of waarom niet? Na de activiteit en het (eventueel) bereiken van je doel, is het goed in het team de situatie uitvoerig te evalueren. Geweldig dat Sebastiaan nu beter in de afdeling zit, maar wat is een goede manier om hier een volgende keer mee om te gaan? Hoe kun je als begeleiding of als coach of adviseur sneller reageren, zodat het niet uit de hand loopt? Wat zijn



ideeën van anderen en hoe worden die andere vormen van aanpak gewaardeerd? Het succes dat je met bepaalde begeleiding behaald hebt, kan ertoe leiden dat je deze aanpak vaker gaat gebruiken.

Als blijkt dat een jongere met probleemgedrag zelf niet bij de groep wil zijn, zal het erg moeilijk worden om de jongere er met een beetje succes bij te houden. Overleg dan met de ouders: zijn er nog alternatieven? Als Scouting het enige lijkt, dan zal je Scouting toch eerst aantrekkelijk moeten maken voor de jongere.

Als de jongere wel de leuke kanten ziet van Scouting, kun je dat als uitgangspunt hanteren. De jongere zal zich, als hij of zij op Scouting wil blijven, aan bepaalde afspraken en regels moeten houden. Maak die regels in het begin soepel: zorg voor lage drempels, zodat er veel kans is op succes. Blijf wel duidelijk, 'overtredingen' worden besproken. Soepelere regels voor één jongere zijn moeilijk te verkopen aan de andere jongeren. Probeer hiervoor daarom als dit nodig is argumenten te verzinnen (bijvoorbeeld 'iedereen moet wennen') zonder de betreffende jongere meteen te stigmatiseren. Benadruk bij slecht gedrag dat het jammer is, maar dat je het opnieuw gaat proberen. Geduld is daarbij onmisbaar!

Een andere mogelijkheid is de jongere, indien mogelijk, te betrekken bij de voorbereiding van een activiteit. Maak de jongere medeverantwoordelijk voor hoe het gaat. Geef de jongere taken die succes verzekeren. Wissel gedachten uit met andere vrijwilligers: misschien brengen zij je op een aanpak die je nog niet hebt geprobeerd.

Als de jongere toch, ondanks alle inspanningen, definitief moet stoppen bij de groep, zorg er dan als begeleiding of coach of adviseur voor dat je duidelijk hebt waarom het niet gelukt is de jongere te houden. Dit geeft je houvast voor de volgende jongere die extra aandacht nodig heeft. Zorg ook dat het voor de jongere duidelijk is waarom het niet gelukt is.


Samengevat: bij alle problemen wordt een stappenplan doorlopen. Eerst vaststellen wat het concrete probleem en de mogelijke oorzaken zijn. Dan overleggen en afspraken maken: afspraken over de grenzen die je stelt tijdens de activiteiten en over jouw reactie op het overschrijden van die grenzen, over de opzet van een activiteit (meer aan behoefte tegemoet komen of meer uitlaatkleppen) en over een gedrag-verander-plan door belonen of straffen. Voer daarna de afspraken uit en evalueer het effect. In hoofdstuk 7 vind je een voorbeeldformulier van een stappenplan.

### *3.7.7 Inzet van de speltak*

Zoals in paragraaf 3.5.12 is gesteld: je hoeft het als begeleider of adviseur niet allemaal zelf te doen. De explorers en roverscouts zijn heel goed in staat om elkaar te ondersteunen. Zoek een buddy, die de persoon in kwestie vertrouwt. Die kan helpen met verduidelijken of kan feedback geven als er even een wat minder moment is. Uiteraard kan dit alleen slagen als de buddy dit wil en kan.

Het werkt ook om afspraken te maken met de hele groep. Je maakt dan geen uitzonderingspositie van deze ene persoon, maar maakt afspraken die voor iedereen gelden. We respecteren elkaar en elkaars spullen. Je mag zijn wie je bent, maar geef anderen ook de anderen de ruimte om zichzelf te zijn. Samen met de explorers en roverscouts kom je veel verder.

Een voorbeeld: tijdens een expeditie van een afdeling in IJsland werd een grote hike van 60 km in 4 dagen ondernomen, dwars door Landmannalaugar. Nog geen 500 meter uit het zicht van het startpunt gaf één van de explorers het al op, want het was te ver en hij was te moe. Twee van de drie begeleiders bleven bij hem en zorgden dat iedereen op de lunchpost aankwam. Daar aangekomen, werd besloten dat de afdeling in twee (wisselende) groepen zou gaan lopen. Ongeveer de helft bleef



bij deze ene explorer, de andere helft kon doorlopen. Na 2 dagen viel bij de explorer het kwartje: de andere explorers werden ook moe en de steun van de anderen zorgde er uiteindelijk voor dat hij in de eerste groep liep, terwijl anderen in de langzame groep terecht kwamen. De IJslandse gids had het na een halve dag al willen opgeven en hem met een auto willen laten ophalen, maar door de steun van de groep, heeft hij zichzelf enorm kunnen ontwikkelen.

## 4 Kwalificatiekaart

### **Deelkwalificatie 4: Leeftijdseigene**

- In staat zijn om, afhankelijk van de speltak, uitdaging te bieden aan, en het motiveren van jeugdleden tot het leveren van prestatie en inzet, het nemen van initiatieven en het ontwikkelen van persoonlijke groei.

### **Leeftijdseigene van eigen en naastliggende speltakken**

- V In staat zijn om de normale ontwikkeling binnen de vijf ontwikkelingsgebieden aan te geven, voor zowel jongens en meiden in de eigen en de naastliggende speltakken.
- V In staat zijn om het gedrag van jeugdleden op basis van deze ontwikkeling te verklaren en er op een goede manier mee omgaan.

### **Samenhang spelvisie en leeftijdseigene**

- V In staat zijn om de consequenties van het leeftijdseigene voor begeleiding (mate bieden structuur en toekennen verantwoordelijkheid) en activiteitenprogramma van de eigen speltak aan te geven (niveau en mate van uitdaging).
- V In staat zijn om afhankelijk van de speltak de spanningsdynamiek en fantasie van de jeugdleden een plaats te geven in het activiteitenprogramma.
- V In staat zijn om te gaan met veelvoorkomende beperkingen zoals ADHD en autismespectrumstoornis.

## 5 Werkvormen

### 5.1 Werkvorm 1. Ontwikkelingsgebieden

*Doel:*

Cursisten bewust maken van de specifieke (en soms 'lastige') leeftijdseigen kenmerken die explorers hebben. Daarnaast is het voor de explorerbegeleiders een goede oefening om 'hun' explorers eens rustig te observeren en daarmee de individuen en de groep (nog) beter te leren kennen.

*Aandachtspunt:*

Geef duidelijk het leermoment voor de cursist aan bij deze methodiek.

*Werkwijze:*

De cursisten worden in groepjes van vier à vijf personen verdeeld. Elk groepje krijgt een grote flap met daarop een man of een vrouw getekend. Elk groepje krijgt dan een kaartje met daarop het onderwerp dat ze met elkaar kunnen bespreken. De jongens- en meidenflappen kun je al dan niet gebruiken om de specifieke jongens- en meidendingen op te laten bespreken.

Na een aantal minuten krijgen ze weer een kaartje. Zo gaat dit door tot er voldoende kaartjes zijn besproken (dit kan je als trainer de hand in hebben). Je kunt alle kaartjes met elk groepje bespreken of je verdeelt het zo dat alle kaartjes evenredig verdeeld zijn over de groepjes, zodat ze met de nabespreking allemaal besproken worden.

De cursisten bespreken de leeftijdskenmerken met de kennis die ze hebben van de explorers en kunnen natuurlijk ook putten uit de eigen pubertijd.

Als de onderwerpen besproken zijn, worden alle flappen besproken. Wanneer je de flappen bespreekt, benadruk je hoe een explorer kan zijn en dat hier rekening mee gehouden moet worden met de begeleiding van de explorers.

Van onderstaande onderwerpen vind je in hoofdstuk 7 de bijbehorende kaartjes:

- Lichamelijke ontwikkeling: grove en fijne motoriek.
- Verstandelijke/cognitieve ontwikkeling: van concreet denken naar abstract denken.
- Sociale ontwikkeling: omgang met anderen.
- Emotionele ontwikkeling: uiten van emoties, zich in een ander kunnen verplaatsen.
- Morele ontwikkeling.
- Gedrag jongeren naar jou als begeleider of adviseur.
- Gedrag jongeren onderling.
- Interesses (sport, muziek, mode).
- Specifieke meidendingen.
- Specifieke jongensdingen.
- Verschillen met scouts (voor explorers).
- Verschillen met explorers (voor roverscouts).
- Verschillen met roverscouts (voor explorers).
- Hoe hebben kenmerken invloed op begeleiding van explorers?
- Extreme kenmerken.
- Typische puberkenmerken.
- Omgang met typische puberkenmerken.
- Overige.

## 5.2 Werkvorm 2. Probleemgedrag

### *Doel:*

De deelnemer kan met betrekking tot zijn eigen leeftijdsgroep aangeven wat de achtergronden kunnen zijn van probleemgedrag aan de hand van praktijkvoorbeelden. Kunnen analyseren en aanpak verzinnen.

Achtergronden kunnen zijn:

- Factoren voortvloeiend uit ontwikkelingsfase.
- Temperament.
- Beperkingen van een jongere.
- Groeps- en spelsituaties.

Met deze zaken op de achtergrond een korte inleiding houden.

### *Methode:*

Stellingenspel met behulp van banken, waarbij de eerste stelling door de trainers wordt geïntroduceerd.

De volgende stellingen komen uit de cursistengroep:

- Cursusstaf op startstelling: als leid(st)er houd je rekening met de beperkingen van een zwakker begaafde scout. Als je dus gaat pionieren sjuwt André of Monique de palen, want die knopen ga je hem of haar niet voor de zoveelste keer uitleggen. De cursisten kiezen allemaal een bank voor: eens/oneens/ik weet niet. De staf begeleidt het gesprek n.a.v. verschillende meningen. Vraag uit de drie meningen/banken één of meerdere mensen wat de redenen en achtergronden zijn voor die mening. Als mensen tijdens het gesprek de behoefte voelen voor een andere mening te kiezen, dan mogen ze naar een andere bank lopen. Het gaat dan niet om consensus, het doel is de verschillende achtergronden en inzichten aan de orde te laten komen. Zo kom je er als begeleiding of adviseur achter welke manieren er zijn om een situatie aan te pakken.
- De cursisten gaan in twee- of drietallen een eigen stelling voorbereiden. Neem daarvoor tien minuten de tijd. Een cursist neemt de plek in van de spelleider. Iedereen kiest weer zijn plaats op bank a, b of c. De cursusstaf doet ook mee in de stellingname en kan dus ook de boodschap t.o.v. onderwerp kwijt. Voer een inhoudelijke discussie.

## 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	Ontwikkelingsgebieden.	De kennis over ontwikkeling van jongeren helder in beeld brengen.	Alle vijf ontwikkelingsgebieden aandacht geven. Goed nabespreken.	Kaartje (hoofdstuk 7), grote vellen papier.
1.05	Koffie en thee.	Even ontspanning		Koffie, thee, koekjes.
1.25	Probleemgedrag en beperkingen.	Inzicht geven in de grenzen en mogelijkheden.	Inhoudelijke discussie voeren, het gaat om het leereffect. Gelijk krijgen, is niet belangrijk.	
2.05	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Tevens vorm van herhaling.		
2.20	Afsluiting.	Afronden en vragen beantwoorden.		Deelcertificaten.

## 7 Materiaallijst

### 7.1 Kaartjes

**Lichamelijke ontwikkeling**

**Verstandelijke/cognitieve  
ontwikkeling**

**Sociale ontwikkeling**

**Emotionele ontwikkeling**

**Morele ontwikkeling**

**Interesses  
(sport, muziek, mode)**

**Gedrag naar jou als  
begeleider/adviseur**

**Gedrag onderling**

**Specifieke jongensdingen**

**Specifieke meidendingen**

**Verschillen met roverscouts**

**Verschillen met scouts**

**Verschillen met explorers**

**Hoe hebben kenmerken  
invloed op  
begeleider/adviseur?**

**Extreme kenmerken**

**Typische 'puberkenmerken'**

**Omgang met typische  
'puberkenmerken'**

**Overige**



## 7.2 Stappenplan

Stappenplan:

1. Vaststellen van het probleemgedrag.  
Wat is precies het gedrag dat het probleem veroorzaakt? Voor wie is het een probleem? Stel dit samen met de jongere vast.
2. Vaststellen van het gewenste gedrag.  
Hoe zou je willen dat het gedrag wordt aangepast? Wat is een wenselijke situatie? Bespreek die met de jongere en maak duidelijk wat er van elkaar verwacht wordt.
3. Overleggen en inventariseren van manieren om het gedrag te veranderen (oplossingen).  
Hoe ga je het gedrag aanpassen? Wat zijn de mogelijkheden?
4. Eén of meerdere manieren kiezen en afspraken maken (strategie).  
Wat past het beste? Maak samen met de jongere een keuze uit de mogelijkheden.
5. Aanpak evalueren.  
Maak de afspraak dat je over een bepaalde tijd (drie weken, een half jaar) nogmaals met elkaar de situatie bekijkt. Gaat het dan goed of zijn er nieuwe afspraken nodig?

## 8 Toetsing

Individuele toets *Module 4b: Leeftijdseigen kenmerken:*

Tijdens deze module is er aandacht besteed aan de leeftijdseigen kenmerken van jongeren. Zo is er gekeken naar het spel dat bij de ontwikkelingsfases hoort en is de ontwikkeling van de leeftijdsgroepen uitgewerkt in de vijf ontwikkelingsgebieden.

Schrijf de activiteiten van de afgelopen drie opkomsten van jouw speltak op en deel ze in per ontwikkelgebied. Geef aan op welke wijze je aandacht hebt besteed aan de persoonlijke ontwikkeling van jongeren op dat vlak.

Geef vervolgens van deze drie opkomsten aan wat de sterke punten zijn en wat de verbeterpunten zijn, gezien vanuit de verschillende ontwikkelgebieden.

	Opkomst 1	Opkomst 2	Opkomst 3	Sterke punten
Lichamelijk				Verbeterpunten
Verstandelijk				
Sociaal				
Emotioneel				
Moreel				