

Module Presenteren en uitleggen van activiteiten



Scouting

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
1.1	Inhoud.....	3
1.2	Doel	3
1.3	Plaats op de kwalificatiekaart	3
1	Achtergrondinformatie	4
1.1	Wat is spel?.....	4
1.2	Spelleiding.....	5
1.2.1	Begeleidingsvormen	5
1.3	Vrij spelen.....	6
1.4	Begeleid spelen	7
1.5	Geleid spelen.....	8
1.6	Speluitleg.....	8
1.6.1	Hoe krijg ik de aandacht	8
1.6.2	Indelen	9
1.6.3	Opstellen.....	9
1.6.4	Plaatje	10
1.6.5	Praatje.....	10
1.6.6	Daadje.....	11
1.7	Het spel leiden.....	11
1.8	De afronding	12
1.9	De rol als themafiguur: Storytelling	12
3	Werkvormen	14
3.1	Schema 1: het raamwerk van de training	14
3.2	Schema 2: het draaiboek	15
3.2.1	Bevers, welpen, scouts.....	15
3.2.2	Explorers en roverscouts	16
3.3	Beschrijving van de onderdelen.....	17
3.3.1	Werkvorm 1: Vrij spelen (bevers, welpen).....	17
3.3.2	Werkvorm 2: Chaospel (bevers, welpen, scouts, explorers, roverscouts)	17
3.3.3	Werkvorm 3: De warming-up (bevers, welpen, scouts).....	18
3.3.4	Werkvorm 4: Spelleiding (bevers, welpen, scouts, explorers, roverscouts).....	18
3.3.5	Werkvorm 5: Fretten en konijnen (bevers, welpen, scouts)	19
4	Toets.....	21
4.1	Toetscriteria	21
4.2	Uitleg toetsvorm	21

1 Inleiding

Er wordt verondersteld dat spel een voorwaarde is om tot ontwikkeling te komen. In deze module staat omschreven wat spel is waarom spel zo belangrijk is en hoe het spel geleid kan worden.

1.1 Inhoud

Bij het leiden van een spel komen veel persoonsgebonden aspecten naar voren, bijvoorbeeld 'Hoe staat de leider tegenover de groep?', 'Hoeveel zelfvertrouwen heeft de leider?', 'Kan de leider structureren en deze informatie overbrengen?', 'kan de spelleider betrokken zijn bij de kinderen, het spel en tegelijkertijd afstand inbouwen? Hij is immers de spelleider!' Uit recent onderzoek is gebleken dat de meeste mensen het moeilijk vinden om voor een grote groep een verhaal te vertellen. Dit zijn aspecten waar we in de training rekening mee moeten houden.

Vertel de deelnemer dat bij dit trainingsonderdeel met name de technische kant van het spel leiden centraal staat. We beginnen met wat spel en spelen nu eigenlijk inhoudt. Daarna leren ze hoe je een spel aanpakt en begeleidt. Dit heeft onmiskenbaar ook te maken met de leider als persoon. Dit aspect komt aan bod bij de module Motivatietechnieken en groepsproces. Het is goed om deze twee aspecten binnen de training duidelijk te scheiden, zodat de deelnemers precies weten waar ze aan toe zijn.

1.2 Doel

Na het doorlopen van deze module kun je:

- de verschillen tussen vrij spelen en geleid spelen aangeven;
- de voorbereiding van een spel of activiteit verzorgen;
- een spel uitleggen;
- de spelleiding op je nemen;
- een spel afronden;
- vrij spelen begeleiden;
- beschrijven hoe de begeleider ondersteuning geeft bij spelleiding;
- een gesprek leiden;
- verklaren welke veiligheidseisen aan de spelsituatie moeten worden gesteld.

1.3 Plaats op de kwalificatiekaart

Module	Module-omschrijving	Speltak	Nr C3 BWS	Nr C3 ER	Competentiekolom 3
Module 09	Presenteren en uitleggen van activiteiten	BWSER	52	54	Verhaal(storytelling)
			53	55	Instructie (spel)
			54	56	Powerpoint
			55	57	Flipover

1 Achtergrondinformatie

Er wordt verondersteld dat spel een voorwaarde is om tot ontwikkeling te komen. In dit hoofdstuk staat omschreven wat spel is en waarom spel zo belangrijk is.

1.1 Wat is spel?

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

Kind en spel zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Kinderen over de hele wereld spelen. Omdat ze het leuk vinden, omdat ze er zin in hebben. Spel is een wezenskenmerk van de mens dat tot ontplooiing komt in de interactie met de omgeving. Het is een activiteit die als essentieel wordt gezien voor de ontwikkeling van de persoon. Spel blijft het gehele leven lang belangrijk.

Er bestaan uitlopende meningen over het 'waarom' en over de essentie van spel. Daarom is het moeilijk om spel te definiëren. Een aantal karakteristieken zijn te benoemen:

- Als een kind speelt wil hij daar niks speciaals mee bereiken. Het spelen is doelloos. Het resultaat van het bezig zijn, is niet zo belangrijk. Daarom hebben veel speelse activiteiten geen duidelijk doel; juist het doelloze karakter maakt dat regelmatig spelen heel nuttig is. Omdat tijdens het spelen het doel niet zo belangrijk is, kan het kind van alles en nog wat proberen en veilig oefenen. Spel is voor een kind van levensbelang, maar hij doet het voor de lol.
- Een kind vindt het leuk wat het doet, het speelt omdat en zolang het er zin in heeft. Het uitgangspunt in theorieën over spel is vrijwel altijd dat plezier het belangrijkste kenmerk is, zelfs voorwaarde is om van spel te kunnen spreken. Er is sprake van spel als het kind er plezier aan beleeft. Spelen levert een positieve ervaring en betrokkenheid op. Een kind speelt niet om zich te ontwikkelen, maar ontwikkelt zich door te spelen. Spel betekent dat een kind actief bezig is.
- Er is sprake van spel als een kind het vrijwillig doet. Men kan een kind niet dwingen om te spelen, men kan het kind wel stimuleren.

Elk van de bovenstaande eigenschappen kan ook gelden voor andere bezigheden. Het is de combinatie die als ze samen aanwezig zijn maakt dat er sprake is van spel.

Spel is datgene wat de mens doet om zijn houding tegenover de wereld en zijn medemensen te bepalen. Spel geeft de speler de mogelijkheid om uit te testen wie hij is, wat hij kan, wat hij wil en welke plaats hij inneemt in de wereld. Spelen is een bezigheid waarin kinderen door nieuwsgierigheid gedreven ervaringen op doen, waardoor ze iets kunnen ontdekken dat de moeite waard is om uit te proberen. Door uitproberen ontstaat de herhaling die meer ontdekkingen mogelijk maakt, en kunnen vaardigheden en inzichten ontstaan waarmee nieuwe ervaringen binnen bereik komen.

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

- Spel is actief, het stimuleert de motorische ontwikkeling.
- Spel is spontaan.
- Spel is plezier.
- Spel heeft geen doel buiten zichzelf.
- Spel heeft relaties met leren en ontwikkeling, het maakt ervaringen met de wereld mogelijk.

- Spel wordt gespeeld binnen eigen gekozen regels, het bevordert de sociale vaardigheden.
- Spel staat naast de werkelijkheid; de 'spelwereld' is precies zoals de spelers hem willen zien, als het spel bezig is, bestaat de werkelijkheid niet meer. Wat in de spelwereld gebeurt, heeft geen gevolgen voor de werkelijkheid.
- Spel is 'niet echt', je doet net alsof je achter elkaar aanjaagt, je de koning bent, je moet vluchten.
- Spel werkt ontspannend, heeft een positief effect op de gezondheid.
- Spel vergemakkelijkt het omgaan met emoties.
- Spel stimuleert de taalontwikkeling.
- Spel helpt kinderen om te begrijpen wat de woorden en handelingen van mensen te betekenen hebben.
- Spel lokt uit tot het oplossen van problemen en het leren denken.

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

1.2 Spelleiding

Spelen en activiteiten ondernemen vormen de basis van het Scoutingspel. Spelleiding is dus één van de belangrijkste vaardigheden die een leider moet bezitten. Spelleiding is niet iets dat uit een boekje kan worden geleerd. Het is een vaardigheid die vooral al doende moet worden verworven. Er is echter een aantal belangrijke organisatorische regels en aandachtspunten.

1.2.1 Begeleidingsvormen

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

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

We kunnen drie begeleidingsniveaus onderscheiden:

- Geleid spelen: de spelleider bepaalt hoe het spel gespeeld moet worden. Hij stelt de regels vast, bepaalt de rol van de deelnemers, etc. Het aanbod van activiteiten kan wel keuze-elementen omvatten.
- Begeleid spelen: de spelbegeleider geeft wel een situatie aan en stuurt de activiteit, maar de deelnemers vervullen ook een duidelijke rol. Er is een constante wisselwerking. Je biedt nog

geen materiaal aan, maar nu geef je zelf een impuls om het spelen in een bepaalde richting te laten verlopen: 'O, wat een mooie lappen, ik denk dat ik me maar als buikdanseres ga verkleeden!' de kinderen zullen het spel dan snel overnemen.

- Vrij spelen: het belangrijkste kenmerk van vrij spelen is dat kinderen zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen. Er is geen spelleiding. Vergelijkbaar met het buitenspelen op straat, waarbij geen volwassene aanwezig is. De rol van de leider bestaat alleen uit het waarborgen van de veiligheid en het aanbieden van ruimte en materiaal (voorwaardenscheppend).

1.3 Vrij spelen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.4 Begeleid spelen

Bij Scouting doen we veel samen met de jeugdleden. Bij het leiden van een spel kan dit goed werken, maar er zitten ook nadelen aan. Je moet goed overwegen wat per geval de beste manier is: ga na op welke wijze je het spel het meest ondersteunt.

Enkele nadelen bij het zelf meespelen zijn:

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

Voordelen zijn:

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

Het meedoen moet dus altijd een spelondersteunende functie hebben.

1.5 Geleid spelen

Bij geleid spelen, speel je met meerdere kinderen tegelijk hetzelfde spel of doe je een activiteit.

Leiding houdt hierbij rekening met de volgende punten:

- De uitleg van het spel wordt aangepast aan de belevingswereld van de kinderen. Je kunt zeggen: 'Hier is je plek', maar het is beter om het anders te brengen: 'Hier is je berenhol, als er straks geklopt wordt, ga je kijken wie er is.'
- De activiteiten mogen niet te lang duren.
- Op een groot speelveld of in een grote zaal kunnen de kinderen zich wat verloren voelen; baken hun speelruimte daarom af met touwen en stoelen.
- Speel in op de karakters van de kinderen: rem de haantjes de voorste af en nodig de stille kinderen uit.
- Houd ook hier de veiligheid in de gaten.

1.6 Speluitleg

Dit is één van de moeilijkste onderdelen van het leiding geven. Vaak wordt opgemerkt 'Ik heb het spel goed uitgelegd, maar toch begrijpt men het niet'. Ga er als leider dan bij voorbaat van uit (zelfs tegen beter weten in), dat je het niet goed hebt uitgelegd, dan leer je het meest. Er kan namelijk nogal wat over het hoofd worden gezien bij het uitleggen. Als het verhaal of de speluitleg niet enthousiast wordt gebracht, loop je de kans dat de kinderen iets anders willen of doen. In het algemeen moet je zorgen dat de uitleg niet te lang duurt. Verder is de volgorde en opbouw van handelen van groot belang.

De volgende stappen zijn bij de speluitleg te onderscheiden:

- Aandacht krijgen.
- Indelen.
- Opstellen.
- Plaatje.
- Praatje.
- Daadje.

1.6.1 Hoe krijg ik de aandacht

Handig is een vast signaal te gebruiken om te laten weten dat je wilt starten met een nieuw spel. Zeker als er eerst vrij gespeeld mag worden, kan het even duren voordat je iedereen bijeen hebt en ook nog hun aandacht hebt. Een signaal kan bijvoorbeeld een fluitje zijn of met twee blokjes op elkaar slaan. Een andere tip is het opsteken van de hand om te laten zien dat je wilt beginnen. Alle kinderen dienen ook hun hand op te steken en stil te zijn. Voordeel is dat je niet hoeft te gaan roepen om stilte. Dan is het handig als iedereen snel stil is. Maar een speelveld nodigt vaak uit tot praten, er is zoveel te zien! Ook moet er vaak nog wat even verteld worden aan een ander kind en dan kan het lang duren voordat het echt stil is. Zeker als het bij een groep echt niet gelijk helemaal stil kan zijn, is het raadzaam bij voldoende stilte alvast te beginnen met een, liefst pakkende, intro. Die twee kinderen die praten zullen bij een goede intro wel opletten. Met andere woorden: snel beginnen.

Je laat vanaf het begin duidelijk blijken dat jij aan het woord bent. Zodra iemand je stoort in je verhaal, moet je gelijk duidelijk maken dat dat niet gewenst is. Doe dit kort, zonder al te veel aandacht, maar wel serieus. Dus niet in de vorm van een grapje. Je hoeft ook niet boos te worden, want die storende deelnemer is alleen maar enthousiast. Praat een beetje in het rond. De deelnemers zullen vaak in een soort halve cirkel om je heen zitten. Degenen die in jouw praatrichting zitten, kunnen je het best verstaan. Zo hoort iedereen je het beste.

De spelleider moet letten op de volgende punten:

- Praat duidelijk en gebruik korte zinnen.
- Ga op een plaats staan waar iedereen je zonder problemen zien kan. Praat niet met de wind mee en laat de groep niet tegen de zon in kijken.
- Wees enthousiast, breng de spelers in de juiste spanning voor het spel. Stuur dit door je eigen houding, ga bijvoorbeeld spannend praten, sluipen, sportief, fantasierijk taalgebruik, etc. Breng de jeugdleden in de juiste sfeer.

1.6.2 Indelen

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

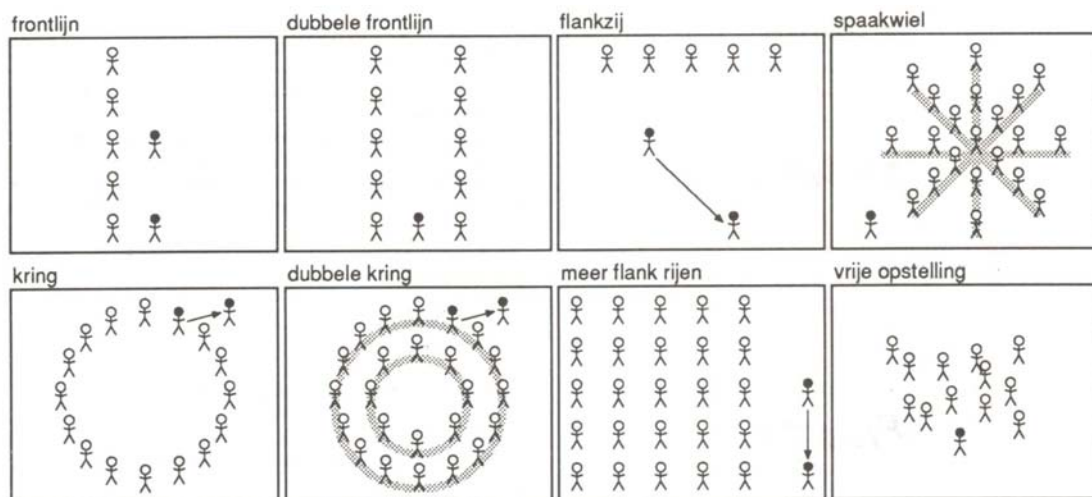
- Gebruik maken van reeds bestaande subgroepjes: nesten, ploeg, etc. Voordeel is dat de groepjes bekend zijn en de groepjes ook gewend zijn dingen samen te doen. Nadeel is dat er elke keer in hetzelfde subgroepje gewerkt moet worden en dat een negatieve sfeer in een subgroepje erg bepalend wordt voor de Scoutingopkomsten.
- Afnummern (bijvoorbeeld 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc.) is ook een snelle en eenvoudige methode. Laat de kinderen hun nummer noemen, zodat je weet dat ze opletten en de kinderen de nummers ook onthouden. Als je niet wilt dat de kinderen gelijk gaan rennen, moet je de plekken van de groepen pas na het nummeren bekend maken. Het afnummern werkt wel vriendjespolitiek in de hand (snel van plek wisselen).
- De leider deelt de partijen in. Je kunt hierdoor zelf evenwichtige partijen samenstellen. En het werkt snel.
- Vanaf de scouts kun je de jeugdleden zelf subgroepjes laten vormen. Het neemt wel iets meer tijd en bekrachtigt bestaande vriendschappen. Het is daardoor een minder plezierige methode voor degene die een beetje buiten de groep staan en dus als laatste worden gekozen. Check als leider of de partijen van gelijke sterkte zijn voordat het spel begint.
- Gebruik de vorige spelopstelling.
- Door een spelletje, bijvoorbeeld:
 - Zingen van hetzelfde liedje: eerst briefjes uitdelen, dan op een teken allemaal tegelijk gaan zingen. Dit kan ook met dierengeluiden of buitenlandse talen.
 - Indelen naar globale maand, sterrenbeeld, stadswijk, letters van de voornaam (bijvoorbeeld aantal letters of de beginletter).
 - Schoenenspel: iedere speler doet één schoen uit, de spelleider legt een aantal van deze schoenen bij elkaar. Zoek je schoen terug.

1.6.3 Opstellen

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

- Frontlijn – overloop spelen.
- Dubbele frontlijn – reactiespelen.
- Flankzij – beginopstelling.

- Spaakwiel – estafettevormen.
- Enkele kring – kringspelen.
- Dubbele kring – idem.
- Meer flank rijen – estafettevormen.
- Vrije opstelling – individueel of tweetallen, niet aan structuur gebonden.



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

1.6.4 Plaatje

In het plaatje laat je zien wat de activiteit inhoudt. Dat is niet zo eenvoudig, aangezien je op het niveau van de groep het spel moet laten zien. Laat je het te moeilijk zien, dan weten ze nog niets. Maak je het daarentegen weer te eenvoudig, dan is de lol er voor de kinderen al snel van af. Je moet dus een beetje kunnen acteren op het juiste niveau. Belangrijk is dat je van te voren even oefent hoe je het wilt laten zien.

In het plaatje laat je niet alleen de activiteit zien, je legt ondertussen ook even de regels uit. Ook laat je de begrenzing van het speelveld zien. Praat daarbij niet teveel maar laat het zien. Een enkel voorbeeld is veel duidelijker dan een heel verhaal. Laat bij een estafette zien hoe de spelers moeten lopen, bij de partijen hoe ze moeten gooien, etc. 'Als je iemand tikt, leg je een pion om', dan laat je dat tijdens het spreken ook zien. Pas wel op dat kinderen soms zo geboeid aan het kijken zijn, dat ze het verbale 'vergeten'.

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

1.6.5 Praatje

Na het voorbeeld komen in het praatje de regels en afspraken die je niet kunt laten zien. Geef hierbij

niet teveel, kinderen willen snel beginnen en je kunt later tijdens het uitvoeren van de activiteit nog het een en ander vermelden. Zorg ervoor dat je het praatje afstemt op de doelgroep, niet te simpel maar ook niet te ingewikkeld. Leuk is het om voor jonge kinderen een verhaaltje te maken van wat je wilt gaan vertellen. En houd ook rekening met het feit dat wat jij bijvoorbeeld verstaat onder tikken niet voor iedereen hetzelfde is.

Als je denkt dat je alles verteld hebt wat je wilde vertellen, check je nog even bij je maatje en de overige stafleden. Het kan zijn dat je iets over het hoofd gezien hebt. Doe dit gewoon openlijk, zodat de deelnemers het kunnen horen (volgen) zodat zij weten dat je nog niet klaar bent en dat ze nog moeten luisteren naar een nagekomen mededeling.

Maak vanaf het eerste moment duidelijk dat vragen pas gesteld mogen worden wanneer jij aangegeven hebt dat dat kan. En dat is pas als jij denkt dat je alles verteld hebt. Vaak, als er vragen tussendoor gesteld worden, gaan ze over dingen die je net wilde gaan vertellen. Zorg er voor dat de vraag door de hele groep gehoord wordt (herhaal de vraag zelf eventueel nog een keer duidelijk), en geef dan antwoord aan de hele groep. Niet ter zaken doende vragen of individuele zaken kun je het beste afkappen en naderhand beantwoorden of aangeven dat dit tijdens het spelen wel duidelijk wordt. Meestal zijn er maar een paar belangrijke vragen. Speluitleg moet kort zijn en dus niet onnodig worden verlengd met vragen.

Jij geeft aan dat het gezamenlijke gedeelte is afgelopen. Doe dit door het duidelijk te zeggen. Anders gaan de deelnemers op de afbouwende toon van je verhaal af en beginnen ze al weg te lopen. Je laatste zin is de eerste handeling die ze moeten gaan doen; 'Iedereen nu eerst warme kleren aantrekken en daarna verzamelen bij de vlaggenmast' of 'Ga allemaal een pen halen bij Piet.' of 'Blijf rustig zitten tot Monique je komt halen'.

1.6.6 Daadje

Het daadje is het gedeelte waarin de kinderen echt aan het werk gaan. Waarschijnlijk zal niet bij alle kinderen de activiteit goed gaan; ze hebben het niet begrepen of hebben even niet opgelet. Je zult dan ook tijdens het daadje nog opnieuw informatie moeten geven. Maar je kunt ook op dit moment bepaalde regels uitleggen als ze tijdens het spel optreden. Daarnaast kun je het wisselen van partijen/tickers/hulpverleners binnen de activiteit nog even uitleggen. Een handige manier om het spel te sturen, is zelf meedoen. Je kunt dan als deelnemer bepaalde aspecten laten zien.

Bij complexe spelen leg je niet gelijk alle regels uit. Dan duurt het veel te lang voordat je kunt beginnen en de kinderen resultaat zien. Je begint snel met een eenvoudige versie van het spel en maakt het vervolgens steeds moeilijker. Bijvoorbeeld het spel bakboord-stuurboord begin je met de opdrachten bakboord, stuurboord, voorschip en achterschip. Je wijst bij de eerste opdrachten ook nog in de goeie richting. Daar stop je op een gegeven moment mee, of je wijst de verkeerde kant aan. Ook de opdrachten breid je verder uit met storm, geef acht, met in de sloepen, in de mast, etc.

1.7 Het spel leiden

De verschillen tussen leidinggeven en scheidsrechter spelen, luiden als volgt:

- De scheidsrechter:
 - constateert overtredingen;
 - beslist wie een doelpunt heeft behaald;
 - leidt de wedstrijd en houdt zich aan de regels;
 - leidt de wedstrijd en de wedstrijd is het doel.

- Bij leidinggeven:
 - constateer je een overtreding en geeft dat aan door middel van uitleg;
 - leid je het spel via aanwijzingen;
 - heb je eigen regels en grote vrijheid, afhankelijk van situatie en doel;
 - gebruik je het spel als middel.
- Algemene opmerkingen bij praktisch leidinggeven:
 - Laat altijd iedereen mee spelen. Een probleem vormen wel eens de zwakkeren. Ze 'hobbelen' wel mee, maar nemen niet echt deel aan het spel. Hen stimuleren en helpen is een taak van de spelleiding.
 - Geef de deelnemers veel aandacht.
 - Zet de zwakkeren tegen elkaar, zodat je tegenstanders van gelijke kracht hebt.
 - Speel zelf mee om ze een kans te geven.

1.8 De afronding

Het spel of de activiteit moet altijd worden afgerond. Dat klinkt heel logisch, maar toch wordt vaak vergeten dat je hierbij op een aantal punten moet letten:

- Speel het spel naar een climax toe. Is deze bereikt, bouw de activiteit dan snel af. De spanning blijft en kan gebruikt worden bij de opbouw van het volgende spel.
- Rond het spel af op een manier die past bij het spel, de groep, en de situatie waarin je het gebruikt hebt. Bijvoorbeeld door de eindstand bekend te maken, de medailles uit te delen en de kinderen het resultaat aan de anderen laten zien.
- De afsluiting van het spel geeft natuurlijk ook aan wat er in het verhaal is bereikt. We zijn op weg naar het grotere doel, maar hebben wel weer een mijlpaal bereikt. Gebruik deze indicatoren en maak ze waar mogelijk zichtbaar met attributen, stukjes die samen de grote puzzel vormen. Eventueel krijgen de kinderen aan het einde van de opkomst allemaal een cadeautje als herinnering aan het verhaal mee naar huis.
- Laat de kinderen vertellen wat ze ervan vonden. Vaak krijg je voldoende spontane reacties. Sta hier open voor, lok ze uit en vraag eventueel door.
- Ruim tot slot het materiaal op en/of breng de speelruimte weer in orde. Organiseer het zo dat niet de (spel)leider dit doet, maar verdeel de taken zodat je zelf het overzicht houdt!

1.9 De rol als themafiguur: Storytelling


Vertel me een feit en ik zal het herinneren.

Vertel me de waarheid en ik zal het geloven.

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

Het bovenstaande geeft aan dat met verhalen emoties worden opgeroepen. Emoties leiden tot motivatie en uiteindelijk resulteert dat in actie. Het gebruik maken van verhalend uitleggen, is vooral bij jonge kinderen een essentiële vorm van spelleiding.

Geef zelf een consequent voorbeeld. Houd je aan je rol: als je een themafiguur speelt kun je niet eventjes voor een minuut leider zijn. Het is dus verstandig dat niet het hele leidingteam tegelijkertijd in een themarol zit, maar dat er een paar gewoon leider zijn en voor orde in de groep zorgen en de andere leidingtaken uitvoeren. Zorg ervoor dat als je een rol speelt, je deze ook consequent volhoudt. Als jij dit niet doet, hoef je er ook niet op te rekenen dat de kinderen hun 'rol' volhouden of nog in het thema 'geloven'. Als je zelf het thema niet serieus neemt, kun je dit van de kinderen ook niet verwachten.



Om een thema te kunnen 'trekken' moet je zelf een duidelijke en aansprekende rol hebben. Vaak zie je dat voor een 'hoge' functie wordt gekozen; wij hotelmanagement, kinderen hotelgasten. Op zich kan dit wel, maar als je de deelnemers door je rol de indruk geeft dat je ver boven hen staat, is er iets mis!

Als je een rol als themafiguur speelt, moet je twee dingen goed in de gaten houden:

1. De gedrageregels: elk themafiguur heeft een aantal herkenbare gedragingen, waaraan het volgens het verwachtingspatroon moet voldoen. Een koning doet niet de afwas, het spook maakt mensen aan het schrikken.
2. De karaktereigenschappen: een themafiguur spreekt meer aan als het een duidelijk en herkenbaar karakter heeft: de bullebak van een koning, de vriendelijke herbergier, de gierige rijkwaard. Probeer je voor te stellen welk karakter jij je rol wilt meegeven en vergroot dit uit. Let op je lichaamshouding en de manier waarop je praat.

3 Werkvormen

3.1 Schema 1: het raamwerk van de training

Naam training:	Presenteren en uitleggen van activiteiten
Randvoorwaarden	
Tijd:	150 minuten
Omgeving accommodatie:	Buiten en binnen, speelruimte en lokaal
Doelgroep:	Leidinggevenden
Aantal deelnemers:	12-24
Aantal trainers:	2-4
Beginniveau deelnemers:	N.v.t.
Eindtermen deelnemers:	Volgens kwalificatiekaart
Overzicht van de inhoud:	Werkvorm 1: Vrij spelen (BW) 20 min. Werkvorm 2: Chaospel (BWSER) 30 min. Werkvorm 3: De warming-up (BWS) 10 min. Werkvorm 4: Spelleiding (BWSER) 30 min. Werkvorm 5: Fretten en konijnen (BWS) 15 min. Werkvorm 6: Luisteren (ER) 20 min. Werkvorm 7: Bestemmingsplan (ER) 25 min.
Documentatie:	Zie achtergrondinformatie
Materiaal:	Spelmateriaal (bal, kegels, etc.), pennen, papier, flip-over

3.2 Schema 2: het draaiboek

3.2.1 Bevers, welpen, scouts

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.
0.10	Werkvorm 1: Vrij spelen.	Laten zien dat dit belangrijk is voor bevers en welpen.		Materiaal om ruimte aan te kleden.
0.30	Werkvorm 2: Chaospel.	Laten zien dat speluitleg belangrijk is.	Benoem een aantal observatoren, laat het verder lekker op z'n beloop.	Bal en kegels.
1.00	Werkvorm 3: De warming-up.	Zelfreflectie.		Pennen, papier.
1.10	Pauze.			Koffie, thee, koekje.
1.25	Werkvorm 4: Spelleiding.	Oefenen met het uitleggen van een spel.	Let op toepassen feedback-regels.	Spelmateriaal voor de spelletjes.
1.55	Werkvorm 5: Fretten en konijnen.	Oefenen met gefaseerd uitbouwen van een spel.		
2.10	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Dit is tevens een manier het nogmaals te laten passeren.		Toets.
2.30	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
	Einde.			

3.2.2 Explorers en roverscouts

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.
0.10	Werkvorm 2: Chaosspel.	Laten zien dat speluitleg belangrijk is.	Benoem een aantal observatoren, laat het verder lekker op z'n beloop.	Bal en kegels.
0.40	Werkvorm 4: Spelleiding.	Oefenen met het uitleggen van een spel.	Let op toepassen feedback-regels.	Spelmateriaal voor de spelletjes.
1.10	Pauze.			Koffie, thee, koekje.
1.35	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Dit is tevens een manier het nogmaals te laten passeren.		Toets.
1.55	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
	Einde.			

3.3 Beschrijving van de onderdelen

3.3.1 Werkvorm 1: Vrij spelen (bevers, welpen)

Stap 1

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

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

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

Stap 2

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

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

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

Stap 3

Ten slotte evalueer je in subgroepen. Vragen die dan aan de orde kunnen komen, zijn:

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

Vat aan het slot van het groepsgesprek de hoofdpunten samen.

3.3.2 Werkvorm 2: Chaospel (bevers, welpen, scouts, explorers, roverscouts)

Doelstelling

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

Werkwijze

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

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

- Tussendoor de regels veranderen en dit niet aan iedereen meedelen.
- Geen terreinafbakening.
- Niet vragen aan iedereen of alles duidelijk is.
- Geen gebruik maken van praatje, plaatje, daadje.
- Geen score bijhouden.
- Desinteresse bij de rest van de stafleden.

Zodra de protesten loskomen, wordt het spel gestaakt. Er wordt dan geïnventariseerd wat er allemaal mis is gegaan. Binnen (op flap) wordt een volledige inventarisatie gemaakt worden van aandachtspunten bij de speluitleg. Daarna wordt het spel nogmaals goed uitgelegd en gespeeld. Mogelijke spelen: Schots balspel, een estafette vanuit de vier hoeken van een binnenruimte, dingen diagonaal over laten brengen.

3.3.3 *Werkvorm 3: De warming-up (bevers, welpen, scouts)*

Geef in stapjes een mondelinge instructie:

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

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

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

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

3.3.4 *Werkvorm 4: Spelleiding (bevers, welpen, scouts, explorers, roverscouts)*

Doel

Ervaring opdoen met het leiden van een spel.

Duur

- 10 min. uitspelen per groep.
- 10 min. nabespreking per groep.

Methode

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

Observatie tijdens uitspelen

Speldoel:

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

Spelvoorbereiding:

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

Spelleiding

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

Speluitleg:

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

Spelverloop:

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

Na afloop van het spel:

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

3.3.5 Werkvorm 5: Fretten en konijnen (bevers, welpen, scouts)

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

Methode

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

Schema:

Boswachter → fret = konijn

Jager → konijn = wortel

Konijn → wortel = konijn

Fret → konijn = fret

Om aan te tonen dat een opbouw in de uitleg essentieel is, kun je een eerste keer alle regels uitleggen en dan overgaan tot spelen. De deelnemers zullen ervaren dat dit tot chaos leidt. Dit spel is daarmee dus ook geschikt als chaospel: werkvorm 1.

4 Toets

4.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module kun je:

- de verschillen tussen vrij spelen en geleid spelen aangeven;
- de voorbereiding van een spel of activiteit verzorgen;
- een spel uitleggen;
- de spelleiding op je nemen;
- een spel afronden;
- vrij spelen begeleiden;
- beschrijven hoe de begeleider ondersteuning geeft bij de spelleiding;
- verklaren welke veiligheidseisen aan de spelsituatie moeten worden gesteld.

4.2 Uitleg toetsvorm

Opdracht: Tijdens de training heb je allerlei handvatten meegekregen die jou helpen bij het presenteren en uitleggen van activiteiten aan je speltak. Nu is het de bedoeling dat je hier in het echt mee aan de slag gaat en laat zien wat je kunt. Het is de bedoeling dat je twee keer een spel uitlegt.

A: Kies een spel dat nieuw is voor de kinderen van jouw speltak (je hoeft het niet zelf te bedenken). Aan jou de taak om de kinderen uit leggen wat precies de bedoeling is.

B: Draai mee met de opkomst van een andere speltak en leg ook hier een activiteit uit. Dit hoeft geen nieuwe activiteit te zijn.

Van de trainers heb je een reflectielijst en aandachtspunten meegekregen. Kijk eens terug naar de manier waarop jij de activiteiten hebt gepresenteerd en/of uitgelegd. Wat ging goed? Welke leervragen heb je nog? Waar ben je minder tevreden over? Bespreek de uitkomst met de praktijkbegeleider.