

Hand-out module 9: presenteren en uitleggen van activiteiten

Inhoud

Bij het leiden van een spel komen veel persoonsgebonden aspecten naar voren: 'Hoe zelfverzekerd staat de leider tegenover de groep?', 'Kan de leider structureren en informatie goed overbrengen?', 'Kan de spelleider betrokken zijn bij de kinderen, het spel en tegelijkertijd afstand houden?

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 en de spelleiding op je nemen;
- een spel afronden;
- vrij spelen begeleiden;
- verklaren welke veiligheidseisen aan de spelsituatie moeten worden gesteld.

Wat is spel?

Spel is een grote verscheidenheid aan activiteiten. Het betreft hier zowel: tekenen, hutten bouwen als trefbal. Bij spel komt de mens tot ontplooiing in de interactie met de omgeving. Het is een activiteit die nuttig is voor je persoonlijke ontwikkeling.

Er bestaan uitlopende meningen over het 'waarom' en over 'het nut' van spel.

- *Als een kind speelt, wil hij daar niks speciaals mee bereiken. Het spelen is doelloos. Het resultaat is niet zo belangrijk.*
- *Een kind vindt het leuk wat het doet, het speelt zolang het er zin in heeft. Het kind beleeft er plezier aan, is actief bezig. Spelen levert betrokkenheid op. Een kind speelt niet om zich te ontwikkelen, maar ontwikkelt zich door te spelen.*
- *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.*

De combinatie van hierboven maakt dat er sprake is van spel.

De wereld ontdekken door spel

Spel is datgene wat de mens doet om zijn houding tegenover de wereld en zijn medemensen te bepalen. Spel geeft 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 opdoen, waardoor ze iets kunnen ontdekken om uit te proberen. Meer herhaling worden meer ontdekkingen mogelijk gemaakt en kunnen vaardigheden en inzichten ontstaan, waarmee weer nieuwe ervaringen erbij 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 en geeft plezier.

- Spel heeft relaties met leren, ontwikkeling, en de wereld ervaren wereld
- Spel wordt gespeeld binnen gekozen regels en 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 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.

Spelleiding

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. 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 veel aandacht te besteden aan fantasie en aan het samen (buiten) spelen.

We kunnen drie begeleidingsvormen onderscheiden:

- Geleid spelen: de spelleider bepaalt hoe het spel gespeeld moet worden. Hij stelt de regels vast, bepaalt de rol van de deelnemers, etc.
- 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.
- Vrij spelen: dat kinderen zelf bepalen wat, hoe 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 uit het waarborgen van de veiligheid en het aanbieden van ruimte en materiaal.

Leren door zelf ontdekken

Dit werkt voor jonge kinderen beter dan instructie. Bevers (en welpen) willen zelf dingen ontdekken. Zelf doen op hun eigen wijze, is hun manier van leren en leven. Voor bevers en welpen is tijdens het spel alles echt. Het spel komt van binnenuit en wordt niet bepaald door opdrachten. Door de kinderen veel vrijheid te geven, kunnen zij die fantasie verder ontwikkelen. Hierdoor 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. Het zal vaak gebeuren dat één van de kinderen een leuk idee heeft voor een volgend spel. Door in te spelen op de reacties van de kinderen, ontstaat het

verdere verloop van het programma vanzelf. We spreken in dit kader van spelbegeleiding. Hoeveel en wat doet de (bege)leider om te zorgen dat er goed gespeeld wordt? Wat regelt en beslist de (bege)leider en wat doen de kinderen?

Meespelen

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. Een kind dat uitgespeeld is, gaat vanzelf bij een andere activiteit kijken! De rol van de leiding hierin is dat zij de kinderen stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken. 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 door mee te spelen en niet als een verbale aanwijzing. 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. Op dat moment kun je weer loslaten. Een leider kan dan als meespelende het kind stimuleren en niet als een volwassene van bovenaf.

Materiaalkeuze

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. Kinderen zitten nog niet vast aan de 'gewone' mogelijkheden van materialen. Het begeleiden van vrij spelen is dus iets anders dan het uitleggen van een spelletje, of om 'scheidsrechter' te zijn. Het is ook geen verkapte koffiepauze, terwijl de kinderen lekker hun gang kunnen gaan. Vrij spelen moet niet te lang en te vaak gebeuren, want dan loop je het risico dat de kinderen uiteindelijk niets nieuws meer vinden bij Scouting. Het avontuur is weg, dit kunnen ze thuis ook.

Begeleid spelen

Ga na op welke manier je het spel ondersteunt. 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 spel-ondersteunende functie hebben.

Geleid spelen

Hierbij speel je met meerdere kinderen tegelijk hetzelfde spel of doe je een activiteit.

- De uitleg van het spel wordt aangepast aan de fantasiewereld van de kinderen. Zet je spel om in een thema. '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.

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'. 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.*

Hoe krijg ik de aandacht?

Handig is een vast signaal te gebruiken om te laten weten dat je wilt starten met een nieuw spel. Dit kan bijvoorbeeld een fluitje zijn of 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. Begin met een, liefst pakkende, intro. 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. Je hoeft ook niet boos te worden, want die storende deelnemer is alleen maar enthousiast. De deelnemers zullen vaak in een soort halve cirkel om je heen zitten. Degenen die in jouw praatrichting zitten, kunnen je het best verstaan. Praat in het rond: 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. Ga bijvoorbeeld spannend praten, sluipen, sportief, fantasierijk taalgebruik, etc. Breng de jeugdleden in de juiste sfeer.

Indelen

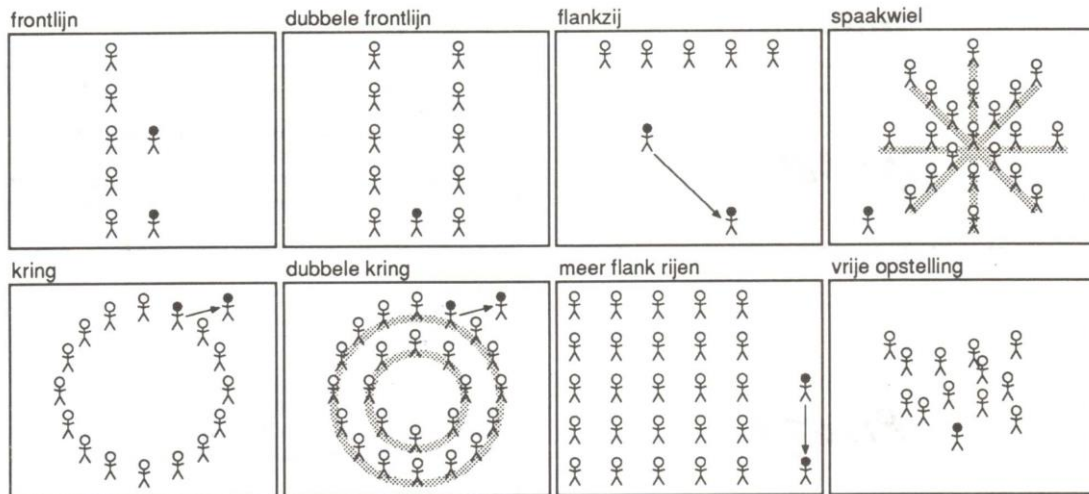
Bij de spelen en activiteiten wordt vaak gewerkt in kleine groepjes of partijen. Deze kunnen onder meer op de volgende manieren worden samengesteld:

- Gebruik maken van reeds bestaande subgroepjes: nesten, ploeg, etc. Voordeel: de groepjes zijn al bekend en ook gewend dingen samen te doen. Nadeel: elke keer moet er in hetzelfde subgroepje gewerkt worden.
- Afnummeren: een snelle en eenvoudige methode. Laat de kinderen hun nummer noemen, zodat je weet dat ze opletten en 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 afnummeren 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 een minder plezierige methode voor degene die een beetje buiten de groep staan en als laatste worden gekozen. Check als leider of de partijen even sterk zijn.
- Door een spelletje:
 - Zingen van hetzelfde liedje: eerst briefjes uitdelen, dan op een teken allemaal tegelijk gaan zingen. Dit kan ook met: dierengeluiden, talen.
 - Indelen naar globale maand, sterrenbeeld, stadswijk, letters van de voornaam (bijvoorbeeld aantal letters of de beginletter).

Opstellen

Zet de kinderen 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 met de rug naar de groep staan en sta op gehoorafstand, zodat je verstaanbaar bent.

Plaatje

In het plaatje laat je zien wat de activiteit inhoudt. Doe de activiteit voor. 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 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.

Praatje

Hierin komen de regels en afspraken die je niet kunt laten zien. Noem hierbij niet teveel, kinderen willen snel beginnen en je kunt later tijdens het uitvoeren van de activiteit nog het een en ander invoegen. 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 (in thema). Als je denkt dat je alles verteld hebt wat je wilde vertellen, check je dit nog even bij je overige stafleden. Het kan zijn dat je iets over het hoofd gezien hebt. Maak vanaf het eerste moment duidelijk dat vragen pas gesteld mogen worden, wanneer jij aangegeven hebt dat dat kan. 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. Speluitleg moet kort zijn en dus niet onnodig worden verlengd met vragen. Je laatste zin is de eerste handeling die ze moeten gaan doen voor het daadje.

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 nieuwe regels uitleggen en toevoegen tijdens het spel. Daarnaast kun je het wisselen van partijen / tikkers 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.

Stap voor stap

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 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 goede richting. Daar stop je op een gegeven moment mee, of je wijst de verkeerde kant aan. Ook de opdrachten breid je verder uit met: *“storm, geef acht, met in de sloepen, in de mast”*

Het spel leiden

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

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

De afronding

Hierbij moet je 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 volgende spelopbouw.
- Rond het spel af op een manier die past bij het spel, de groep en de situatie, 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. Maak het doel waar mogelijk zichtbaar met attributen, stukjes die samen de grote puzzel vormen. Eventueel krijgen de kinderen aan het einde van de opkomst allemaal een 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!

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.

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.

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. Als je de deelnemers door je rol de indruk geeft dat je ver boven hen staat, gaat er iets mis!

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

1. Gedagsregels: 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. Karaktereigenschappen: een themafiguur spreekt meer aan als het een duidelijk en herkenbaar karakter heeft: de bullebak van een koning, de vriendelijke herbergier, de gierige rijkaard. Let op je lichaamshouding en de manier waarop je praat en vergroot dit uit.

Met vriendelijke groet,
Trainingsteam regio NHN