

Handout Presenteren en uitleggen van activiteiten

Hieronder volgen **negen aandachtspunten** die van belang zijn bij het organiseren en (bege-)leiden van een spel of andere activiteiten:

1. De Voorbereiding

Bedenk goed welk spel je wilt spelen (idee), waarom (doel), hoe (organisatie) en waar (accommodatie- /veiligheid). Zet altijd de belangrijkste punten even op papier (denkproces).

Let op:

- Benodigde materialen (bespreken, lenen, kopen)
- Speluitleg (wat zeg ik wel/niet)
- Speluitslag (is er een winnaar/eindstand/prijsje)

Loop dit vlak voor de opkomst nog eens na, check ook bij je medeleiding, weten zij wat te doen?

2. De Spelkeuze

Bedenk altijd met wie je gaat spelen (doelgroep) en aan wat er met hen (on)mogelijk is. Met Bevers slagbal spelen is nogal lastig, omdat ze nog niet zo goed ballen kunnen vangen. De accommodatie kan ook bepalen of je een spel wel of niet kunt spelen, net zoals het jaargetijde, goed-of slecht-weer (alternatief achter de hand?), hoeveel tijd er beschikbaar is en of het verantwoord is. Als laatste moet je jezelf afvragen of jij dit spel wel wilt of kunt doen (kennis/vaardigheid) of dat een ander het beter zou kunnen.

3. De Veiligheid

Bedenk altijd of de accommodatie waarin je speelt eigenlijk wel geschikt is voor het spel wat je in gedachten hebt! Hierbij moet je denken aan: Betonnen vloer, muren, uitstekende voorwerpen, enz.

Een tweede punt van aandacht is de kleding, bijvoorbeeld: horloges, ringen, kettingen, dassen om of af.

Denk aan de moeilijkheidsgraad van de opdrachten voor jouw leeftijdsgroep en check natuurlijk de materialen van tevoren op degelijk- en deugdelijkheid!

Om de veiligheid te vergroten is het belangrijk dat je alert blijft en je gezond verstand gebruikt. Een ongelukje is zo gebeurd, en dat is dan jouw verantwoordelijkheid. Zorg dus dat je de kans op ongelukken zo klein mogelijk maakt.

4. De Kleding & Houding van de Spelleider

Geef altijd zelf het (goede) voorbeeld. Dit geldt ook voor je houding. Een achteroverleunende, rokende, koffielurkende en kauwgomkauwende spelleider kan gewoonweg niet serieus genomen worden.

5. De Indeling van de Speeltijd

Bedenk altijd waar je naar toe wil werken met een spel. Stoppen op het hoogtepunt? Doorgaan tot er een winnaar is? Na 10 minuten wisselen?

Zorg dus in elk geval voor een goede start: Actief, Warming-up, Sfeer maken, Gezamenlijk! En geef het einde duidelijk en op tijd aan. ('Nog 3 minuten spelen!' 'wie nu scoort, wint!')

6. De Speluitleg

Dit is vaak het moeilijkste onderdeel. Houdt de uitleg kort en laat de kinderen zien hoe het moet (voorbeeld of plaatje). Beter na één 'ronde' het spel stilleggen en wijzen op het juiste of onjuiste, dan te lang uitleggen of het spel maar laten lopen!

Als je een spel uitlegt is het handig om te letten op de volgende punten:

▪ Aandacht krijgen

Je kan een vast signaal gebruiken om te laten weten dat je wilt starten met een nieuw spel. Bijvoorbeeld een fluitje of opsteken van je hand. Je hoeft dan niet te gaan roepen om stilte. Het kan soms lang duren voordat het echt stil is: Het speelveld is erg interessant of er moet nog snel wat worden gezegd tegen elkaar. Dan is het verstandig om 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.

Laat meteen merken 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.

- 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.

▪ 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.

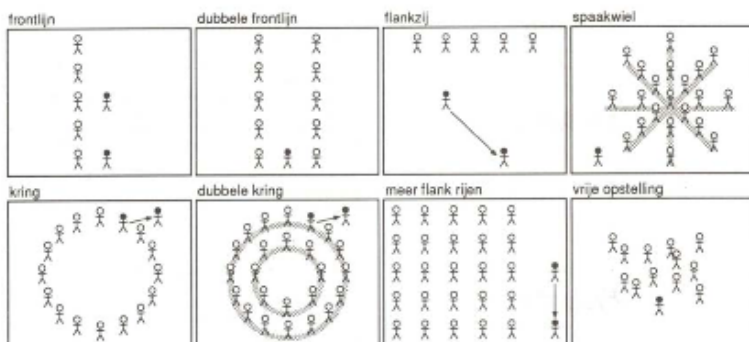
- Afnummern (bijvoorbeeld 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc.) is ook een snelle en eenvoudige methode. Laat de kinderen hun nummer noemen, zodat je weet dat ze opletten en de kinderen de nummers ook onthouden. Als je niet wilt dat de kinderen gelijk gaan rennen, moet je de plekken van de groepen pas na het nummeren 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.

▪ 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.

▪ Plaatje

Laat zien hoe het spel gespeeld wordt door het voor te doen. Leg ondertussen ook de regels uit en laat de grenzen van het speelveld zien. Praat daarbij niet teveel, maar laat het zien.

▪ Praatje

Na dit 'plaatje' leg je de spelregels uit die je niet kan zien. Zorg ervoor dat de uitleg kort is. Dan houd je de aandacht goed vast, want kinderen willen snel aan de slag. Zorg dat de bedoeling van het spel duidelijk is. Vraag bijvoorbeeld wie het niet snapt, laat vervolgens het spel nog eens uitleggen door een minder oplettend jeuglid. Lukt dit niet? Leg het dan zelf nogmaals kort uit. Controleer nog even bij je maatje en overige stafleden of je niets over het hoofd hebt gezien. Geef een moment aan om vragen te stellen

▪ Daadje

Spelen! Zorg dat de groep snel aan de slag gaat.

7. Verschillen Spel leiden / Scheidsrechter spelen

Een spel(bege)leider

- legt overtredingen uit,
- leidt het spel via aanwijzingen,
- heeft veel vrijheid in regelgeving (aanpassen aan situatie & doel) en
- gebruikt het spel als middel (die plezierige vrijetijdsbesteding, weet je nog wel?!)

Een scheidsrechter

- constateert overtredingen,
- neemt beslissingen,
- leidt het spel en houdt zich aan de (vaste) regels en
- gebruikt het spel (de wedstrijd) als doel op zich.

8. Wanneer speel jij mee?

Dit is altijd een persoonlijke keuze, maar met voor- en nadelen:

Houd je nog overzicht, ben je van de tegenpartij, krijg jij nu alle aandacht, of:

Geef je een voorbeeld, stimuleer je de kinderen. Betrek je de (on)opvallende spelers bij het spel?

Meedoen is leuk, maar het moet altijd een ondersteuning van het spel zijn (meerwaarde).

9. Terugblikken

Als je een spel gespeeld hebt en het liep niet zoals je verwachtte, blik dan terug. Bespreek het spel met je team. Mogelijk zijn er andere punten ter verbetering of die zij goed vonden, maar die jij over het hoofd hebt gezien.

En check het volgende:

'Waardoor kan een spel mislukken?'

- Geen juiste spelkeuze
- Te weinig spelervaring van de leiding
- Te weinig of juist te veel deelnemers
- Verkeerde organisatie
- Geen goede spelleiding (te weifelend, of misschien te autoritair?)
- Te weinig voorbereid of soms te veel geïmproviseerd?!
- Te veel voorbereid en daardoor juist te weinig geïmproviseerd!?
- Het juiste moment? (Niet elk spel wordt elk moment even goed ontvangen)

'Wanneer is een spel goed?'

- Wanneer de deelnemers er enthousiast door raken
- Wanneer het daadwerkelijk ontspanning is, door de inspanning
- Als het spel aangepast is aan het niveau en aansluit bij de belevingswereld van de kinderen