

ACTIVITEITEN UITWERKEN

STAP VOOR STAP NAAR EEN GOEDE ACTIVITEIT

Een gevarieerd, aantrekkelijk en uitdagend activiteitenaanbod uitwerken, is ongetwijfeld een vaardigheid die elke leid(st)er best goed onder de knie heeft. Toch krijgt iedereen wel eens te maken met een 'activiteiten-bedenk-block', het moment waarop je urenlang rond de vergadertafel zit en er maar niet in slaagt een creatieve activiteit uit je duim te zuigen. Bovendien moet je bij het uitwerken van een activiteit aan ontzettend veel dingen tegelijk denken.

In dit artikel leggen we je uit hoe je stap voor stap van een wild idee tot een volledig uitgewerkte grote activiteit komt. We werpen ook een blik op het ontwikkelen van originele kleine spelen. Lees en leer!

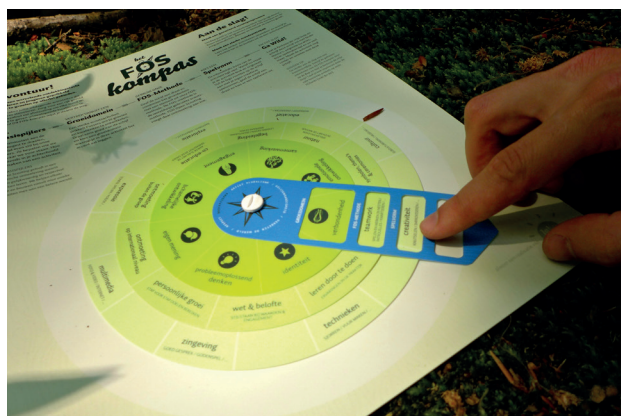
1 Grote activiteiten

Een grote activiteit bedenken en uitwerken is geen vanzelfsprekende opdracht. Je moet immers op 1001 vragen een antwoord zien te verzinnen. Wat vinden je leden leuk? Hoe groot is de groep? Wat wil je bereiken met je activiteit? Waar kan je de activiteit laten doorgaan? Welk weer zal het zijn? Welk materiaal heb je nodig? Hoe lang duurt je activiteit? Welke opdrachten zal je verzinnen? Welke inkleding of verhaal ga je gebruiken?

Een grote activiteit vraagt dus een goede voorbereiding en duidelijke afspraken. Zo verhoog je de kwaliteit van je activiteiten en zorg je ervoor dat alles vlot verloopt. Gelukkig heeft FOS Open Scouting heel wat materiaal ter beschikking om je van een wild idee tot een volledig uitgewerkte activiteit te leiden. Het **FOS-kompas** helpt je om in slechts enkele stappen de kernelementen van je activiteit vast te leggen. Op de **brainstormflap** kan je al je wilde ideeën kwijt en op de **activiteitenfiche** kan je vervolgens je activiteit tot in de kleinste details uitwerken.

Stap 1: Gebruik het FOS-kompas

Je activiteiten moeten in de eerste plaats natuurlijk ontzettend plezierig zijn. Maar je kan ook heel wat meer bereiken met je activiteiten. Een sterke activiteit prikkelt Fossers om kwaliteiten te ontwikkelen in een **groeidomein**, maakt gebruik van de **FOS-methode**, bevat een leuke **spelvorm** en is tof en **origineel ingekleed**. Die kernelementen leg je vast met het FOS-kompas.



Het FOS-kompas onder de loep

Het FOS-kompas bestaat uit vier schijven, namelijk 'Groeidomein', 'FOS-methode', 'Spelvorm' en 'Ga wild!'. Door aan de schijven te draaien bekom je steeds nieuwe combinaties. Zo zorg je ervoor dat alle elementen die we binnen FOS Open Scouting belangrijk vinden in je activiteiten aan bod komen.

Vertrek vanuit een groeidomein!

Een sterke activiteit daagt Fossers uit om te groeien en kwaliteiten te ontwikkelen. FOS Open Scouting wil namelijk – net als alle andere scouts- en gidsenbewegingen wereldwijd – kinderen en jongeren stimuleren om zich zo volledig mogelijk te ontplooiën. Daarom willen we in onze werking prikkels en uitdagingen geven om de ontwikkeling in verschillende groeidomeinen te stimuleren.

DE GROEIDOMEINEN IN EEN NOTENDOP

- **Identiteit:** de eigen leefwereld ontdekken, kwaliteiten en groeikansen ontdekken, een eigen levensvisie, drijfveren & idealen ontwikkelen.

- **Verbondenheid:** een band opbouwen met anderen, van elkaar leren, zichzelf durven zijn, samen groepsafspraken maken, ontmoeting zoeken met anderen buiten de groep.

- **Engagement:** engagement opnemen tegenover zichzelf, de groep en de samenleving, initiatief nemen, verantwoordelijkheid dragen & actie ondernemen. - **Samenwerking:** een bijdrage leveren aan de groep, samen uitdagingen aangaan, overleggen, conflicten zien als nieuw startpunt.

- **Eigen mening:** kritisch omgaan met informatie, een onderbouwde mening vormen en uitdragen, in dialoog gaan, luisteren naar de mening van anderen.

- **Emotionele ontwikkeling:** gevoelens bewust ervaren, uitdrukken en er grip op krijgen, rekening houden met de gevoelens van anderen.

- **Lichamelijke ontwikkeling:** grenzen ontdekken, zichzelf uitdagen, zichzelf niet in gevaar brengen.

- **Probleemoplossend denken:** creatief omgaan met oplossingsmogelijkheden, complexe problemen durven aanpakken, leren uit fouten.

Lees meer over de groeidomeinen in 'De Fundamenten van FOS Open Scouting'.

Gebruik de FOS-methode!

Wereldwijd gebruiken scouts- en gidsenbewegingen de scoutsmethode om kinderen en jongeren te helpen groeien. Daarbovenop plaatsen we bij FOS Open Scouting **ontmoeting** centraal om ons actief pluralisme in de praktijk te brengen.

DE FOS-METHODE

De scoutsmethode:

- **Wet & belofte:** stilstaan bij waarden & engagement.
- **Persoonlijke groei:** stap voor stap doelen bereiken.
- **Leren door te doen:** ervaren in de praktijk.
- **Teamwork:** spelen & werken in nesten, patrouilles, kwartieren, ...
- **Symbolen, thema's & ceremonies:** abstracte ideeën herkenbaar voorstellen.
- **Natuur:** spelen in de natuur & strijden voor het behoud van de natuur.
- **Begeleiding:** leve de leiding!

Ontmoeting staat centraal:

Samenwerken, -spelen & -leven leveren heel boeiende ervaringen op. Daarom zetten we in op:

- **Co-educatie:** aan de slag met de diversiteit in de groep.
- **Ontmoeting buiten de groep:** kennismaken met anderen.
- **Ontmoeting op internationaal niveau:** over het muurtje van de landsgrenzen heen kijken en leren.

Lees meer over de FOS-methode in 'De Fundamenten van FOS Open Scouting'.

Kies een spelvorm!

Om elke scout en gids de kans te geven om de meest uiteenlopende kwaliteiten te ontwikkelen heb je ook heel uiteenlopende spelvormen nodig: van actieve bosspelen over hersenbrekende quizzen tot het maken van creatieve kunstwerken.

De term 'spelvorm' mag je erg ruim invullen, van bosspelen over dagtochten tot financiële acties. Welke vorm je ook kiest, zorg ervoor dat het accent steeds op het **speelse** blijft liggen! We zijn en blijven immers een jeugdbeweging.

VOORBEELDEN VAN SPELVORMEN Bosspel, pleinspel, dagtocht, tweedaagse, boottocht, waterspelen, uitstap, knutselen, koken, constructies bouwen, nachtspel, dropping, iets uitvinden, koekjesverkoop, stadsspel, quiz, sjoeren, kampen bouwen, fantasiespel, toneeltjes maken, een stuk bos opkuisen, zingevingsmoment, ritueel of ceremonie, dansen, groepsgesprek, ...

Ga wild!

Een sterke activiteit is ook **uniek en origineel**. Door je activiteit creatief in te kleden, wek je de belangstelling van je leden en motiveer je hen om enthousiast mee te doen! Je inkleding moet aansluiten bij de leefwereld en interesses van je leden. De schijf is dan ook leeg gelaten, zodat je er zelf je meest fantasierijke ideeën op kwijt kan. Niemand kent je leden immers beter dan jullie zelf.

Aan de slag met het FOS-kompas!

Heb je reeds programmafiches opgesteld met het FOS-kompas (zie Scoutsmartikel 'Jaarprogramma')? Dan heb je de elementen groeidomein, FOS-methode en spelvorm al vastgelegd en hoef je enkel nog aan de slag te gaan met de schijf 'Ga wild!'.

Brainstormen

Brainstorm over verschillende soorten activiteiten en spelen en vul die ideeën in op de schijf 'spelvormen'. Laat daarna je fantasie de vrije loop en schrijf de schijf 'Ga wild!' vol met leuke thema's, originele locaties, bizar spelmateriaal en zo veel meer.

Je leest het goed: schrijf de schijf maar vol! Ze is er nu eenmaal voor gemaakt. Gebruik een whiteboard marker zodat je achteraf alles terug schoon kunt maken voor de voorbereiding van de volgende activiteit.

Kiezen

Kies nu:

- een groeidomein waarop je in deze activiteit het accent zal leggen,
 - een element uit de FOS-methode dat je in deze activiteit extra in de verf wil zetten,
 - een spelvorm die je wil gebruiken,
 - een thema/materiaal/origineel idee waarmee je deze activiteit tot iets unieks wil omtoveren.
- Wik en weeg de mogelijkheden en draai aan de schijven tot er onder de wijzer een combinatie verschijnt waarmee je aan de slag wil gaan.

AAN DE SLAG MET EEN TOEVALSTREFFER

Geen zin om te wikken en wegen? Op zoek naar een uitdaging? Geef dan een wilde draai aan de schijven en laat het lot bepalen met welke combinatie je deze keer aan de slag gaat!

Stap 2: Uitwerking

Nu je de kernelementen van je activiteit hebt vastgelegd, kan je aan de slag om je activiteit tot in de puntjes uit te werken.

GEBRUIK DE BRAINSTORMFLAP EN ACTIVITEITENFICHE!

Gebruik de **brainstormflap** om originele en inspirerende elementen te verzamelen waarmee je een wervende activiteit kan ontwikkelen. Werk op basis daarvan je activiteit gedetailleerd uit en hou de voorbereiding bij op een **activiteitenfiche**.



Een goed uitgewerkte voorbereiding heeft verschillende voordelen:

- Je weet zeker dat je **niets vergeet** tijdens je voorbereiding en je spel.
- De **communicatie tussen de leiding verloopt beter**. Je kan de fiche makkelijk doorgeven aan elke leid(st)er, zodat iedereen weet wat er wanneer van hem of haar verwacht wordt.
- Je kan de activiteit gestructureerder overbrengen naar je leden en de organisatie en het spelverloop zullen **vlotter verlopen**.
- Je kan alle fiches verzamelen in je Scoutsmap en zo een uitgebreide activiteitencollectie aanleggen. Als je zelf een punt zet achter je leidingscarrière of overstapt naar een andere tak, laat je op die manier een **mooie erfenis** na voor je opvolgers.
- Op die manier kan je aantonen dat je alles goed hebt

voorbereid en voldoe je meteen aan de **organisatieplicht**.

De **organisatieplicht** houdt in dat je als leiding de wettelijke verplichting hebt om zoveel mogelijk gevaren te voorzien en uit te sluiten. Je moet dus bij de voorbereiding van de activiteit mogelijke risico's goed inschatten en concrete voorzorgen nemen om gevaar te voorkomen.

De activiteitenfiche is opgebouwd volgens de **6 w's**: wie, wanneer, waarom, wat, waar en waarmee.

Wie? Leden & leiding

Voor wie organiseer je de activiteit?

Organiseer je de activiteit voor de leden van je tak, de volledige eenheid, deelnemers uit een andere groep? Hou bij de verdere uitwerking van je activiteit rekening met de kenmerken van je groep: wat is typisch voor hun leeftijd, wat kunnen ze wel en niet, wat interesseert hen, met welke thema's zijn ze bezig?

Meer informatie over de specifieke kenmerken van je leeftijdsgroep vind je in de artikelenreeks 'Leden onder de loep'.

VEILIGHEID!

Ook voor de veiligheid van je activiteit is het belangrijk dat je rekening houdt met wat je leden (niet) kunnen. Als je gaat zwemmen of varen ga dan zeker na of iedereen kan zwemmen (ook bij oudere leden). Als je gaat fietsen controleer dan of iedereen kan fietsen. Hou er rekening mee dat kinderen tot 12 jaar verkeerssituaties vaak verkeerd inschatten (ze hebben bijvoorbeeld nog moeite met het inschatten van de snelheid van aankomend verkeer).

Hoeveel leden verwacht je? Probeer het aantal aanwezige leden realistisch in te schatten en hou hierbij rekening met vakantiedagen, feestdagen, drukke periodes, enz. Denk er ook even over na wat je gaat doen als er onverwachts toch meer of minder leden aanwezig zijn.

GROTE & KLEINE GROEPEN

FOS-eenheden bestaan er in alle maten en gewichten, van erg klein tot heel groot. Activiteiten organiseren voor zeer kleine of grote groepen creëert soms een extra uitdaging. Surf naar de FOSwiki voor tips hierover!

Met wie organiseer je de activiteit?

Zal elke leid(st)er aanwezig zijn? Zijn jullie met voldoende om de activiteit goed te begeleiden? Zorg ervoor dat je de activiteit tot een goed einde kan brengen met de beschikbare leiding of ga op zoek naar extra spelbegeleiders.

Wanneer? Datum & tijden

Vul de datum van je activiteit en het start- en einduur in op de activiteitenfiche.

Hou bij de verdere uitwerking van je activiteit rekening met bovenstaande datum: zijn de weersomstandigheden geschikt voor je activiteit, hebben er niet te veel leden of leiding examens of stages, is dit wel een goed moment in het jaar qua groepsfeer voor dit spel?

Hou ook rekening met de **duur van je activiteit**. Heb je genoeg tijd om de activiteit uit te voeren? En omgekeerd: heb je genoeg activiteit om dit tijdsblok te vullen?

Waarom? Groeidomein

Met behulp van het FOS-kompas heb je een groeidomein bepaald. Benoem nu concreter wat je met de activiteit binnen dit groeidomein wil bereiken.

VOORBEELDEN

- Groeidomein Lichamelijke ontwikkeling: De Zeehonden kunnen kleine figuurtjes uitknippen.
- Groeidomein Identiteit: De VG's denken na over wat ze willen bereiken in het leven.
- Groeidomein Samenwerking: De JVG's bedenken in groep een tactiek om het spel tot een goed einde te brengen.
- Groeidomein Engagement: De Seniors redden een stukje natuur in de buurt door een actie te organiseren.

Het **FOS-groeipad** (terug te vinden in de Plan-koffer) helpt je op weg en geeft je een beknopte invulling van de groeidomeinen per tak.

De ideale omgeving om te groeien ontstaat wanneer je je leden genoeg uitdaagt om hun grenzen te verleggen en je er tegelijkertijd voor zorgt dat dit een **positieve ervaring** wordt. Maak je activiteiten dus niet te gemakkelijk, want dat leidt al snel tot verveling.

Maar maak ze ook niet té moeilijk. Wanneer je je leden dwingt om dingen te doen die ze echt niet kunnen of durven, leidt dit tot angstgevoelens en mislukkingen. Onder die omstandigheden kunnen je leden niet groeien en vermindert hun zelfvertrouwen.

UITDAGENDE ERVARINGEN CREËREN

- Prikkel de nieuwsgierigheid en spreek de ontdekkingsdrang van je leden aan.
- Zorg voor een afwisselend aanbod zodat iedereen eens uitgedaagd wordt om zijn of haar grenzen te verleggen.

VAN ERVARING NAAR SUCCESERVARING

- Zorg voor een afwisselend aanbod zodat iedereen eens ergens goed in kan zijn.
- Sluit aan bij wat ze reeds kunnen en vertrek van daaruit om hen iets nieuws te leren.
- Bedenk uitdagingen waarbij ze vooruit geraken door elkaar te helpen.
- Zorg ervoor dat ze genoeg mogelijkheden hebben om het doel te bereiken en een succeservaring op te doen. - Voorzie voldoende hulp en ondersteuning van de leiding.
- Laat de openheid om eigen creatieve, inventieve oplossingen te zoeken.
- Geef hen de kans om te oefenen en ergens beter in te worden.

Je hoeft je leden natuurlijk niet elke week uit te dagen om te groeien en hun grenzen te verleggen. Wissel activiteiten boordevol uitdaging en groeikansen geregeld af met vrijblijvend plezier!

Wat? De activiteit zelf

In deze rubriek werk je het concrete verloop van de activiteit volledig uit. Met behulp van het FOS-kompas legde je al een aantal elementen vast die je een plek wil geven in je activiteit. Je koos een element uit de FOS-methode, een spelvorm en één of meerdere originele elementen om je activiteit een toffe twist te geven. Daarmee kan je nu aan de slag om je verhaal uit te werken, spelregels te bedenken, spelacties toe te voegen, enz.

FOS-methode

Maak concreter wat je met het gekozen element uit de FOS-methode precies gaat doen in je activiteit.

VOORBEELDEN

- Co-educatie: We gaan aan de slag met de diversiteit binnen de groep en spelen vandaag levende bibliotheek. Iedereen brengt een voorwerp mee van thuis. Welpen van het blauwe nest kunnen eerst een Welp van het gele nest 'lenen' uit de bibliotheek. Aan de hand van het voorwerp vertelt de Welp iets over zijn/haar leven thuis. Daarna wordt er gewisseld.
- Teamwork: In dit spel moeten de patrouilles in groep een doel bereiken door samen te werken en beroep te doen op de verschillende kwaliteiten in de groep.
- Natuur: In dit bosspel verwerken we enkele tips over hoe ze het milieu kunnen beschermen. Op de FOSwiki vind je per onderdeel van de FOS-methode een uitgebreide pagina met per tak concrete ideeën en tips voor activiteiten.

Verhaal & inkleding

Met de 'Ga wild!'-schijf heb je één of meer leuke thema's, originele locaties of bizarre spelmaterialen gekozen om je activiteit een originele twist te geven. Gebruik de brainstormflap om vanuit het gekozen thema verder te zoeken naar grappige verhaalelementen, wendingen, personages of origineel spelmateriaal. Voeg vervolgens al die elementen samen tot de perfecte inkleding van je activiteit!

VUISTREGELS BIJ HET BRAINSTORMEN

- Elk idee is welkom in een brainstorm. Alle gedachten die in de groep opkomen worden goedgekeurd, zelfs als ze op het eerste zicht onbruikbaar lijken.
- Vel nog geen oordeel over de voorstellen. 'Nee, want ...' en 'ja, maar ...' zijn niet toegelaten!



TIP!

Lees het artikel 'Inkleding' voor meer tips over het uitwerken van thema's, verhalen, personages, ...

Spelvorm, regels, acties en opdrachten

Schrijf de brainstormflap vol met ideeën om de gekozen spelvorm toffer, uitdagender of origineler te maken:

- Brainstorm over zotte spelregels, originele spelacties en uitdagende opdrachten die je in je activiteit kan verwerken.



TIP!

Inspiratie voor spelacties & opdrachten vind je op wiki.fos.be/foswiki/opdrachten.

- Combineer verschillende spelvormen met elkaar. Maak van een gezelschapsspel een actief bosspel of verwerk elementen van bosstrategie in je stadswandeling.
- Verander van een bestaand spel een element, zoals de locatie, het spelmateriaal of de manier waarop je punten scoort.



TIP!

Bij jonge kinderen kan het handig zijn om regelmatig dezelfde spelvorm te gebruiken. Het is voor hen immers nog moeilijk om spelregels te begrijpen en onthouden. Geef je spel wel een volledig andere inkleding!

- Fleur saaiere activiteiten – zoals een financiële actie of het lokaal opruimen – op door er een spelelement aan toe te voegen.

Verloop van de activiteit

Verwerk al deze elementen tot een logisch geheel. Zorg voor een duidelijke **chronologie**. Werk uit hoe lang elke fase van de activiteit duurt en zorg dat de timing klopt, zodat je niet halverwege moet stoppen omdat de ouders er zijn of zodat je niet steeds een uur overhebt op het einde van een activiteit.

Zorg voor een **hoog speeltempo** en **voldoende actie**:

- Maak je spel niet te complex: te veel spelregels en uitzonderingen doen de deelnemers afhaken.
- Vermijd lange wachtrijen bij spelposten, spelen waarbij kinderen uitvallen of andere dingen die tot verveling leiden. Zorg ervoor dat bij elke activiteit iedereen tot het einde met iets kan bezig zijn.

Voorzie ook de nodige tijd voor materiaal klaarzetten, inleiding, verplaatsing, opruimen, enz.

Groepsindeling

Bepaal de groepsindeling van je activiteit. Werken je leden in één groep om een doel te bereiken of splits je ze op in kleinere groepjes? Je kan in de vaste nesten/patrouilles/kwartieren/... werken of eens voor een andere groepsindeling kiezen. Probeer tot evenwichtige groepjes te komen, zodat iedereen evenveel kans maakt om te winnen of het doel van de activiteit te bereiken.

Taakbeschrijving leiding

Beschrijf welke leid(st)er welke taak op zich neemt tijdens de activiteit: speluitleg geven, vooruit lopen om de tocht opdrachten klaar te leggen, posten bemannen, groepjes begeleiden, boeman spelen, ...

Waar? Plattegrond

Beschrijf het terrein waar gespeeld wordt. Eventueel maak je een schets waarop de belangrijkste punten aangeduid zijn. Kies je terrein niet te groot en niet te klein, zodat je activiteit leuk blijft.

ORIGINEEL!

Ga ook eens op zoek naar originele locaties of wees creatief met de beschikbare ruimte: speel een typisch bosspel midden in de stad, bedenk een binnerversie van een peilspel, ...

Bekijk ook welke afspraken je moet maken met je leden over de terreinafbakening en de veilige verplaatsing naar het speelterrein.

VEILIGHEID!

- Verlies jonge kinderen nooit uit het zicht. Kies je terrein zo dat je iedereen goed in het oog kunt houden.
- Let op de veiligheid van het terrein of lokaal: geen gevaarlijke rondslingerende voorwerpen, scherpe punten, putten of obstakels om over te vallen, ...
- Wandel 's nachts niet op de openbare weg.
- Bereid tochten goed voor en vermijd gevaarlijke kruispunten en wegen.

Waarmee? Materiaallijst

Maak een lijst van het benodigde materiaal. Vermeld ook de hoeveelheden en de verantwoordelijke die ervoor zal zorgen dat het materiaal er is.

ORIGINEEL!

Zorg voor leuk en origineel spelmateriaal (zoals oude voorwerpen waarvan je het gebruik niet meer kent, vreemde voorwerpen die tot de verbeelding spreken) of gebruik gekend materiaal op een originele manier (vries het voorwerp in in een grote blok ijs, geef een gekend voorwerp een andere functie) om je activiteit een frisse toets te geven.

Zorg bij kook-, knutsel- en techniekenactiviteiten steeds voor voldoende materiaal, zodat iedereen tegelijkertijd kan bezig zijn.

VEILIGHEID!

Zorg voor voldoende begeleiding bij het gebruik van gevaarlijk materiaal. Maak duidelijke afspraken en laat gevaarlijk materiaal niet onbewaakt achter.

Stap 4: Uitvoering

Speluitleg

Zorg voor een **duidelijke en gestructureerde** speluitleg. Hou daarbij rekening met de volgende tips:

- Zorg voor een toffe inkleding die onmiddellijk de aandacht trekt.
- Spreek luid en duidelijk.
- Laat de uitleg niet te lang duren.
- Leg het spel fase per fase uit (zeker bij jonge kinderen).
- Zorg bij een ingewikkeld spel eventueel voor spiekkaartjes met de belangrijkste regels en uitzonderingen.
- Controleer of iedereen de speluitleg goed begrepen heeft.

Begeleidershouding

De sfeer tijdens een activiteit wordt voor een groot deel bepaald door je houding als leiding. Speel dus zeker actief mee en zorg voor een **aanstekelijk enthousiasme**. Zorg dat elke leid(st)er actief betrokken is: spelleider, acteur, speluitleg, postjes bemannen, boeman spelen, aanspreekpersoon voor de kinderen. Heb aandacht voor leden die niet meespelen, iets niet kunnen, zich niet amuseren of uit de groep vallen.

Organisatie

Begin op tijd aan je activiteit, hou je aan de chronologie van je activiteit en probeer de (mid)dag goed te vullen. Maar durf ook flexibel zijn en je activiteit bij te sturen wanneer dat nodig is (bijvoorbeeld als je leden het niet leuk vinden of als de weersomstandigheden tegenvallen).

VEILIGHEID!

- Hou voldoende toezicht over je leden (afhankelijk van de leeftijd).
- Zorg dat je steeds EHBO-materiaal bij de hand hebt en ongevalsangiften bij je hebt.
- Draag fluovestjes als je de weg opgaat.
- Ga na of alle fietsen in orde zijn als je op fietstocht gaat.
- Hou je aan de verkeersregels als je op tocht gaat.
- Zorg dat iedereen een reddingsvest draagt als je gaat varen.

Stap 5: Evaluatie

Evalueer regelmatig je activiteiten, zodat je je werking indien nodig kan bijsturen.

Leden observeren

Hét kenmerk van een goede activiteit is natuurlijk de beleving van je leden. Als zij het leuk, boeiend en uitdagend vinden is dat een goed teken voor de kwaliteit van je activiteit. Uiteraard kan je hen gewoon vragen wat ze van de activiteit vonden, maar het kan ook interessant zijn om hun beleving te observeren tijdens de activiteit.

Volgende signalen wijzen erop dat je leden zich goed voelden en de kans kregen om te groeien:

- Fysiek hoog energiepeil: leden met een rood aangelopen gezicht, bezweet of hijgend van de inspanning.
- Mentaal hoog energiepeil: tong uit de mond van zich hard te concentreren, frons tussen de wenkbrauwen van het diepe nadenken, heel geconcentreerd bezig zijn, geen aandacht hebben voor andere dingen die rond hen gebeuren.
- Hoge motivatie: leden die er voluit voor gaan, geboeid en gefascineerd zijn, de tijd uit het oog verliezen, gemotiveerd bezig blijven tot het einde van de activiteit, voldoening scheppen uit het bereiken van het doel van de activiteit.
- Plezier beleven aan de activiteit: uitgelaten enthousiasme, in stilte genieten.
- Zich goed voelen in de groep: actief meedoen, contact leggen met anderen, uitdagingen aangaan, grenzen durven verleggen.

Evalueren met leden

Door met je leden te evalueren kan je onder andere achterhalen wat ze van de activiteit vonden, hoe ze zich gevoeld hebben, of ze zich geamuseerd hebben en of ze iets bijgeleerd hebben. Als je leden merken dat ze inspraak krijgen in wat er gebeurt binnen de tak, dan zullen ze gemotiveerder zijn om te blijven komen.



Concrete evaluatiemethodieken per tak vind je op de pagina 'evalueren' op wiki.fos.be.

TIP!

Evalueren met leiding

Evalueer op de takraad regelmatig de voorbije activiteiten aan de hand van volgende richtvragen:

- Was de activiteit plezierig? Heeft iedereen zich geamuseerd? Waarom wel of niet?
- Heb je voldoende accent kunnen leggen op het groeidoel? Is het doel van je activiteit bereikt?
- Verliep alles vlot op praktisch en organisatorisch vlak? Zou de activiteit beter geslaagd zijn op een ander terrein, op een ander tijdstip, in een andere tak, of met een betere inkleiding?
- Wat zou je anders doen als je deze activiteit opnieuw zou organiseren?

Aan de slag met je evaluaties!

Natuurlijk moet je dan wel rekening houden met de evaluaties. Evalueren is een middel en geen doel. Het is beter niet te evalueren dan te evalueren omdat het moet en er achteraf niets mee doen. Noteer de resultaten van je evaluatie op de achterzijde van de activiteitenfiche en ga er daarna mee aan de slag. Maak op basis hiervan lijstjes met activiteiten die je wil herhalen (in een ander kleedje uiteraard!), activiteiten die je beter schrapt en activiteiten die je moet aanpassen. Die lijstjes vormen een ideaal vertrekpunt voor komende activiteiten. Vergeet ze dus niet op het juiste moment weer boven te halen of door te geven aan je opvolgers.

2

Kleine spelen

Kleine spelen dienen meestal als smaakmakers of tussendoortjes. Het zijn spelletjes die niet lang duren en slechts een korte uitleg en weinig materiaal vereisen. Er zijn duizenden kleine spelletjes in omloop, van de meest actieve tot de meest knotsgekke. Toch is het niet altijd eenvoudig om steeds weer iets nieuws te bedenken. Hoe vaak speel je niet Dikke Bertha, voetbal of 1-2-3 piano? Met enkele eenvoudige tips kom je snel tot een veel gevarieerder en creatiever aanbod aan kleine spelen.

Nieuwe kleine spelen

Ideeën voor nieuwe kleine spelen vind je:

- op de FOSwiki;
- door ideeën uit te wisselen met leiding van andere eenheden of jeugdbewegingen. De TRAVO-cursussen vormen hiervoor een ideaal moment;
- door te luisteren naar je leden. Zij kennen vaak heel wat spelletjes van op school, de sportclub, uit hun eigen fantasie, ...;
- door te snuisteren in de bib of op het internet.

Kleine spelen aanpassen

Neem de gevonden ideeën niet zomaar letterlijk over. Een spelidee wordt nog leuker als je er een originele twist of nieuw spelelement aan toevoegt.

Wijzig een spelkenmerk

Neem een doodgewoon spel als basis, bijvoorbeeld volleybal, en wijzig een aantal belangrijke spelkenmerken:

Voorbeeld 1 - spelmateriaal

Volleybal speel je: met een volleybal

Dit keer spelen we: met een pingpongbal

Voorbeeld 2 - locatie/spelsterrein

Volleybal speel je: op een speelveld

Dit keer spelen we: in het lokaal

Voorbeeld 2 - spelacties/spelregels

Volleybal speel je: om de bal te toetsen met je vingers
Dit keer spelen we: door het balletje op te vangen in een bekertje en daarmee door te passen naar een andere speler.

De spel-thema-voorwerp-combinatie

Maak drie kolommen. In de eerste kolom zet je allerlei kleine spelletjes. In de tweede kolom som je een aantal thema's op. In de derde kolom noteer je de meest uiteenlopende voorwerpen.

Klein spel	Thema	Voorwerp
1-2-3 piano	jungleboek	kegel
zakdoekje leggen	cowboys	wollen muts
verstoppertje	action man	stoel
tikkertje	dinosaurussen	koffiemolen
schipper mag ik over varen?	hollywood	rekenmachine
voetbal	diamantroof	vliegenmepper

Combineer nu naar willekeur elementen uit de drie kolommen. Zo kom je bijvoorbeeld op de volgende variant op tikkertje:

Je speelt tikkertje in het thema cowboys en gebruikt daarbij een vliegenmepper. Eén cowboy loopt door de Far West (één tikker loopt over het plein) en moet de wilde paarden (de andere leden) vangen. Deze galopperen rond op een afgebakend terrein. De cowboy kan de wilde paarden vangen met zijn lasso (tikken met de vliegenmepper). Dan moet de aangetikte blijven staan. Hij of zij kan bevrijd worden door de andere paarden. Dit kan enkel door met twee rond de aange-tikte te galopperen en heel luid te hinniken.

Kleine spelen bewaren

Kleine spelen schrijf je best uit op kleine fiches die je makkelijk in je uniformhemd kwijt kan. Zo heb je er steeds enkele bij de hand om lege momenten op te vullen. Op de fiches noteer je enkele kernwoorden of korte zinnen over je spel en het nodige materiaal.

VOORBEELD SPELFICHE

Titel: Cirkeltikker

Uitleg:

- Iedereen in cirkel
- 1 persoon in het midden
- Leden uit de cirkel proberen persoon in het midden te raken met bal
- Persoon in het midden probeert te ontwijken
- Als de persoon geraakt is: wisselen

Materiaal: bal

Bronnen

- Centrum Informatieve Spelen vzw. Een leer-lekker spel, de basis voor speloloog en spelagoog.
- Centrum Informatieve Spelen vzw. Roadbook voor (doe-het-zelf) spelitecten.
- Kind & Gezin en Expertisecentrum Ervaringsgericht Onderwijs. Handleiding ZIKO, Zelfevaluatie – Instrument voor welbevinden en betrokkenheid van kinderen in de opvang.
- Vlaamse Dienst Speelpleinwerk (VDS) vzw. Speelaanbod organiseren, Handleiding voor speelpleinwerkers. 2012.

Colofon

Een realisatie van JaHoe!?, met dank aan TRAVO.

Met steun van de Vlaamse Gemeenschap



Verantwoordelijke uitgever:

FOS Open Scouting vzw

Hannes De Reu

Kortrijksesteenweg 639, 9000 Gent

www.fosopenscouting.be

© 2013, herwerkte druk 2018 FOS Open Scouting