

Methodieken en werkvormen

Programma uitvoeren - "Spelleiding - leiding"



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Datum van productie: 25 februari 2015, aangepast december 2023

Kwalificatiekaart – programma uitvoeren

Ik kan, op een manier die past bij het leeftijdseigene en spelthema van de speltak, een spel uitleggen, de spelleiding op mij nemen en een spel afronden.

Leeftijd: Leiding van bevers, welpen en scouts

Duur: 30 minuten per spel

Groepsgrootte: 6-20

personenLocatie:

Binnen/buiten

Korte inhoud:

Doel van deze methodiek is om ervaring op te doen met het leiden van een spel. Let op het toepassen van de feedbackregels.

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

Programma uitvoeren - "Spelleiding - leiding"

Spelleiding

Doel

De deelnemers gaan naar beste kunnen een spel uitleggen en spelen. Daarna wordt dit plenair nabesproken. Doel van deze methodiek is om ervaring op te doen met het leiden van een spel. In de bijlage staat een aantal voorbeeldspelletjes om uit te leggen. Bij die voorbeeldspelletjes moet de trainer van te voren vragen of een groepje of persoon in staat is het spel uit te leggen (is de uitleg op papier duidelijk genoeg?), anders kun je ze zelf een ander spel laten uitkiezen.

Duur

- 10 min. spelen per groep.
- 10 min. nabespreking per groep.

Methodie

Bij het uitspelen moet de cursusleiding erop letten 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 er rekening gehouden met veiligheid?

Spelleiding:

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

Speluitleg:

- Werd het doel van het spel uitgelegd?
- 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 de reacties en de feedback 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?**

Voorbeeldspelen

Zet een kruisje

Benodigdheden: krijt of viltstift.

Uitleg: teken 2 vierkanten op de grond van 20 x 20 cm (of trek een lijn om twee stoeptegels). Beide teams krijgen 1 krijtje of viltstift. Het team dat als eerste 3 kruisjes weet te zetten in het vierkant van de tegenstander, heeft gewonnen. Het andere team mag dit uiteraard voorkomen. Dit spel kan ook met individuen in competitievorm gespeeld worden.

Tip: de spelleider moet zorgen dat het niet uit de hand loopt.

Mensjetrek

Benodigdheden: geen.

Uitleg: trek een streep op de grond (geen steen). Twee partijen stellen zich aan weerszijden op. Het doel is om vanaf de eigen helft tegenstanders beet te pakken en over de lijn te trekken.

'Overgehaalde' spelers horen bij de nieuwe partij. Let op: zolang spelers nog contact hebben met de eigen helft, al is het maar met een teen of via een sliert van één of meer medespelers, horen ze nog bij hun eigen partij.

Tip: geef de grenzen van het spel duidelijk aan; sleuren en trekken aan armen en benen mag zolang het leuk blijft. Maak vooraf de algemene afspraak dat iemand die "Los!" roept ook meteen wordt 'vrijgelaten'.

Zeven is boem

Benodigdheden: geen.

Uitleg: de spelers zitten in een kring. De eerste speler begint en zegt: "Eén." De tweede zegt: "Twee" en zo verder. Zo ga je de kring voortdurend rond. Maar het getal zeven, een veelvoud van zeven of een

getal waarin een zeven voorkomt, mag je niet zeggen. In plaats daarvan zeg je "Boem!" Zo krijg je bijvoorbeeld twaalf, dertien, boem, vijftien, zestien, boem, achttien. Als iemand een fout maakt, moet de volgende weer bij één beginnen. Probeer met de groep zo ver mogelijk te komen.

Draken en trollen

Benodigdheden: een stoel en een bal.

Uitleg: aan de ene kant van het veld wordt een lange lijn getrokken waar een groep achter kan staan. Daar recht tegenover aan de andere kant van het veld staat een stoel. De groep wordt verdeeld in draken en trollen.

De draken beginnen in het veld. Ze verspreiden zich allen over het veld, behalve één iemand. Deze persoon is de koning en staat achteraan op de stoel met de bal in zijn of haar handen.

De trollen bevinden zich achter de lijn.

Wanneer het spel start, begint er een trol (op een zelf gekozen moment) naar de overkant te lopen. Zijn of haar doel is de koning aan te tikken. Het is de taak van de draken om deze trol tegen te houden. Hoe doen ze dit? Door hem onderuit te halen en er op te gaan zitten.

Vanaf het moment dat de trol op de grond ligt mag de volgende vertrekken, die dan weer tegen gehouden moet worden door de draken.

Het is dus de bedoeling dat elke trol tot de wissel op de grond gehouden wordt door een draak. Kunnen zij toch ontsnappen, dan mogen ze proberen de koning alsnog te tikken.

Wanneer er een trol bijna tot bij de koning is gekomen maar die nog niet aangetikt heeft, heeft de koning één kans om de bal te gooien naar de trol. Is deze raak, dan is de trol af. Is deze mis, dan mag de trol alsnog de koning proberen te tikken. Wanneer de koning van de draken is getikt door een trol wisselen de ploegen en begint het spel op nieuw.

Schots balspel

Benodigdheden: bal en speelveld.

Uitleg: de groep wordt verdeeld in twee even grote partijen. De helft staat in het speelveld, de andere helft staat aan de rand van het veld op een rij. Hier is ook de thuisplaat. De eerste speler van de rij gooit (of schopt) de bal zover mogelijk het veld in en begint dan rondjes om de rij spelers heen te lopen. Elk rondje levert een punt op.

De veldpartij probeert zo snel mogelijk de bal te pakken. Als een speler de bal heeft, gaat de rest van de veldpartij op een rij achter deze speler staan. De bal wordt over het hoofd en onder de benen door (om en om) doorgegeven naar achteren. De laatste speler loopt zo snel mogelijk naar de rij spelers aan de rand van het veld toe en legt de bal op de thuisplaat. Op dat moment stopt het rondjes lopen.

Op deze manier gooit of schopt elke speler een keer de bal in het veld. Daarna wisselen de twee partijen. De partij die de meeste punten heeft gehaald, wint het spel.

Krantrugby

Benodigdheden: twee kranten en een bal.

Uitleg: de spelers verdelen zich in twee teams. Ieder team bakent een speelveld af van ongeveer 10 bij 10 meter. De twee speelvelden grenzen aan elkaar.

Elk team heeft een krant die verdedigd moet worden. De krant ligt opgevouwen in het midden van het veld op de grond. Op de krant van de tegenstander moet gescoord worden. Je scoort door de bal met je handen op de krant van de tegenstanders te drukken. Gooien telt dus niet. Door de bal naar elkaar toe te gooien, probeer je de bal in het veld van de tegenpartij te krijgen.

Iemand is hem, niemand is hem

Benodigheden: bal.

Uitleg: iemand is hem, niemand is hem is een spel voor buiten op een grasveld of op de tegels. De leden gaan verspreid klaar staan, waarna de spelleiding een bal in de groep gooit. Wanneer iemand dan de bal oppakt, mag hij of zij een ander proberen af te gooien. Wanneer een persoon af is, gaat deze aan de kant staan. Wanneer er drie personen af zijn, mag de eerste weer in het spel.

Tips:

- Je kunt als regel toevoegen dat je mag afweren met de handen. Let dan wel goed op dat er geen armen worden aangeraakt. Ze zijn dan gewoon af.
- De bal mag de grond niet raken voordat de andere speler wordt geraakt.
- Wanneer een gegooide bal wordt gevangen voordat de bal op de grond komt, is degene die heeft gegooid af.
- **Om het spel wat te versnellen, kun je een tijdslimiet stellen. Zo moet de tikker na**