

## Methodieken en werkvormen

Programma voorbereiden –

“Theorie Activiteitenwensen bij de jeugdleden”



Maker: Scouting Nederland, Trainershandleiding (Commissie Trainingen en Vorming)

Datum van productie: 2015, aangepast december 2023

Programma voorbereiden – Theorie Activiteitenwensen bij de jeugdleden

*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 voorbereiden – Theorie Activiteitenwensen bij de jeugdleden

## Activiteitenwensen bij de jeugdleden

### *Waarom programmeren met jeugdleden?*

Programmeren met jeugdleden hoort echt bij Scouting, ongeacht de leeftijdsgroep. Van bever tot roverscout; de jeugdleden worden direct bij het programma en het programmeren betrokken. In de spelvisie van Scouting Nederland vind je de basiselementen hiervoor terug.

### *Ontplooiing en ontwikkeling van het individu*

De vorming van de persoonlijkheid is een doel van Scouting. Er worden allerlei activiteiten aangeboden waardoor kinderen en jongeren zichzelf en de wereld om hen heen leren kennen. Bij deze activiteiten wordt uitgegaan van de beleving van de kinderen, datgene wat hen bezighoudt, is het vertrekpunt om samen actief te zijn.

### *Zelfstandigheid*

In de omgang met de kinderen staat de zelfstandigheid centraal, zodat ze op eigen benen staan en zichzelf als vrije mensen kunnen ontwikkelen. Er wordt daarom gekozen voor een wijze van leidinggeven die zich kenmerkt door afnemende leiding. Er wordt daarbij nauw met de kinderen samengewerkt om in te spelen op wat hen bezighoudt, om hen de verantwoordelijkheden te geven die ze aankunnen en om hen te assisteren op eigen kracht het programma vorm te geven. Per spelprogramma is de uitwerking hiervan verschillend, in overeenstemming met de speltak.

### Bevers

Bij de bevers betekent dit dat de leiding het programma vooraf vaststelt, maar dat bij de uitvoering ingespeeld wordt op de ideeën en de stemming van de bevers. Zij krijgen alle ruimte om datgene te doen wat voor hen op dat moment actueel is. Een vorm van vrij spelen. Dit kan betekenen dat de uitvoering van het programma per bever geheel verschillend is. Een spannende zaak!

### Welpen

De welpen worden actief bij het programmeren betrokken. Door bepaalde spelletjes wordt geïnventariseerd welke activiteiten de kinderen willen ondernemen. Of een groepje kinderen werkt zelf mee in de voorbereiding van een programmaonderdeel. Ze vinden het op die leeftijd vaak leuk om iets voor de anderen te verzinnen en uit te voeren.

### Scouts

De scouts worden op verschillende manieren bij het programmeren betrokken. Zowel in ideeën spuien, als in voorbereiding en uitvoering.

Hierbij kun je denken aan:

- Spelvormen om op ideeën te komen.
- Uitvoeren van programmaonderdelen.
- Ploegraad: samen met de ploeg overleggen wat leuke activiteiten zijn om met de ploeg of de hele troep te doen.
- Troepraad: een programmaoverleg waarbij elke subgroep vertegenwoordigd is.

De explorers en roverscouts maken hun eigen programma met de hele afdeling of stam; ze doorlopen alle stappen van de programmeercyclus zelfstandig. De begeleiding, coaches of adviseur zijn aanwezig om de jongeren hierbij te ondersteunen. Soms loopt het programmeren als een trein en dan kan het opeens bergafwaarts gaan. Dan is het handig om op de begeleiding, coaches of adviseur terug te vallen die het geheel weer in gang kunnen zetten.

### *De rol van de leiding*

Inbreng geven aan de jeugdleden bij het programma maken is een goede zaak, maar het is eenvoudiger gezegd dan gedaan. De houding van de leiding is daarbij bepalend. Hoe voelt de leiding zich? Voelt iemand zich zeker? Staat leiding open voor wat de kinderen en jongeren willen of heeft iemand zelf allerlei ideeën die hij of zij met de leiding zelf graag uitvoert? Er komt nogal wat bij kijken om het programma zo te maken dat je als leiding daadwerkelijk inspeelt op de jeugdleden.

Organiseer bijvoorbeeld eerst een thema-introductie met toneel en dan een fantasiespel. Vervolgens ga je met de ideeën die je hierbij opdoet grote tekeningen maken. Dit welpenprogramma is goed voorbereid, dat geeft zekerheid. De leiding weet van tevoren wat er gepland is en de spullen staan klaar. Tijdens de opkomst krijgen de kinderen het zo te pakken, dat ze met de verf niet alleen tekeningen maken, maar ook de dozen beschilderen, die ergens in de hoek staan. De dozen worden maskers, en ja, met maskers ga je natuurlijk spelen!

Dat vergt improvisatievermogen van jou als leidinggevende. Je moet afstappen van het geplande programma en je laten meevoeren met de ideeënstroom van de kinderen op weg naar een onbekendetoekomst. En dat terwijl je toch verantwoordelijk bent voor de gang van zaken. Dat vraagt souplesse, flexibiliteit, zekerheid en vertrouwen in jezelf, de andere leiding en de kinderen. Maar dat vraagt ook zin in avontuur!

### *De rol van de begeleider en adviseur*

De explorers en roverscouts maken hun eigen programma's. Vol enthousiasme zijn ze bezig, maar als begeleider of adviseur zie je dat het fout gaat. Een moeilijk punt: laat je het doorlopen en misgaan, zodat de afdeling of stam ervan leert of grijp je in om de misser te voorkomen? Het blijft het mooiste om heel indirect in te grijpen. Op die manier lukt het de jongeren zelf het roer te laten omgooien en weer de juiste kant op te laten gaan.

Maar hoe doe je dat? Soms kan het met een grap, een onderonsje met één van de jongeren of door een beetje overdreven mee te gaan in de werkwijze van de groep om op die manier te laten merken dat het niet werkt. Er is hiervoor geen algemeen recept te bedenken. Hoe je als begeleider reageert, zal voor een groot deel afhangen van wie je bent, van jouw persoonlijkheid. Het vereist zelfkennis om hierin goed te handelen; pas dan weet je als begeleider of adviseur of je ingrijpt vanuit eigen onzekerheid of omdat je dit het beste voor de jongeren vindt.

In het *Explorerkompas* (onderdeel van de *Explorergids*) zijn de tien rollen van de begeleiding beschreven. Bij het maken van een programma vanaf het eerste idee tot en met de evaluatie komen deze rollen bijna allemaal langs. De belangrijkste eigenschap van een explorerbegeleiding is om te kunnen loslaten. Gun de explorers de kans om fouten te maken en daarvan te leren. Ja, het is veel simpeler om alles zelf te doen, maar dat is niet het doel van deze speltak. Explorers moeten het zelf doen. Ze moeten niet alleen hun wensen kenbaar maken, maar die ook zelf vormgeven, voorbereiden en uitvoeren. De begeleiding motiveert, stimuleert, ondersteunt, geeft tips en denkt mee over oplossingen, maar de explorers moeten het uiteindelijk zelf doen.

Roverscouts zijn helemaal zelfstandig, een coach of adviseur kan hen tips en trucs geven, maar uiteindelijk moeten ze het programma helemaal zelf uitvoeren.

### *Wensen van jongens en meiden*

In een recent onderzoek<sup>1</sup> onder welpen is duidelijk geworden dat jongens en meiden heel andere dingen leuk vinden bij Scouting. Jongens kiezen zelf voor de activiteitengebieden Uitdagende Scoutingtechnieken (71%), Buitenleven (51%) en Sport & Spel (36%). Voor meiden is Uitdagende Scoutingtechnieken ook favoriet, maar veel minder uitgesproken (44%), gevolgd door Expressie (38%) en Sport & Spel (36%). Meisjes zijn verder veel minder uitgesproken en de overige activiteitengebieden krijgen scores allemaal zo rond de 10%. Jongens zijn veel meer uitgesproken.

Op de vraag wat kinderen het minst leuk vinden, scoort bij jongens Expressie het hoogst (49%), gevolgd door Internationaal (24%), Sport & Spel (15%) en Veilig & Gezond (15%). Meisjes vinden

Internationaal het minst leuk (25%) gevolgd door Veilig & Gezond (16%) en Uitdagende Scoutingtechnieken (14%).

Wil dit nu zeggen dat je met jongens maar geen aandacht moet geven aan Expressie? Nee, natuurlijk niet! Het geeft wel aan dat je als leiding het programma aan moet passen aan jouw jeugdleden. Een schilderij maken door sponzen met verf naar een groot laken te gooien om een vlag te maken, werd door jongens erg enthousiast gedaan. Ook waren scouts heel actief bezig met het maken van papier-maché Angry Birds, wetende dat ze die later met een katapult zouden gaan laten vliegen. Variatie is het kernwoord: zorg dat je veel verschillende activiteiten doet. De acht activiteitengebieden, de progressiematrix en de activiteitenbank kunnen je daarbij helpen.

<sup>1</sup> *Wat willen welpen?* – Diana Regter (2014). Afstudeeronderzoek HBO Pedagogiek Hogeschool Rotterdam.

### *Voorbeelden van werkvormen*

Voor bevers:

- Ga eens in een kring zitten en vraag de bevers wat het leukste is dat ze op Scouting hebbengedaan.
- Maak een collage of tekening met het onderwerp 'Dit vind ik leuk bij Scouting'.

Voor welpen:

- Maak een activiteitenboom (of een ander tastbaar ding) in het lokaal. De jeugdleden mogen (als beloning, op een bepaald moment, ritueel of maak er een activiteit van) een ding wat ze heel graag (nog) een keer op Scouting willen doen op een kaartje schrijven en dit wordt in de boom gehangen. Eens in de zoveel tijd haalt een leidinggevende een kaartje uit de boom en wordt die activiteit gedaan.
- Noem ter plekke twee spellen die je hebt voorbereid en laat de kinderen stemmen.
- Gidsen en helpers kunnen zelf een programma in elkaar zetten (met hulp van de leiding).
- Met een nest een gezelschapsspel maken (en door ander nest laten testen).
- Een keuzeprogramma, bijvoorbeeld tijdens het werken aan insignes: er zijn tijdens eenopkomst vier verschillende dingen te doen en elk kind kan er twee kiezen.

Voor scouts:

- Troepraad

- De oudste scouts onder begeleiding een programma laten maken.
- Ploegraad: per ploeg een programma kiezen en dat uitvoeren; elke ploeg is dan op datmoment met iets anders bezig.
- Tijdens een opkomst rond een thema, bijvoorbeeld primitief koken, mensen laten kiezen uit verschillende taken die gedaan moeten worden: hout hakken, tafelvuur pionieren, vuur stoken, maaltijd voorbereiden.
- Doe voor je begint aan een overlegmoment een teambuildingsoefening. Na zo'n oefening zijn de scouts veel beter in staat om naar elkaar te luisteren en samen te werken. Het kennismakingsspel is een voorbeeld hiervan.

#### *Sociale en emotionele veiligheid*

Het spreekt vanzelf dat wanneer je jeugdleden om hun mening vraagt, je dit respectvol doet en er ook zorg voor draagt dat de jeugdleden het gevoel hebben dat hun mening gewaardeerd wordt. Ze krijgen dit gevoel als ze zien dat je er iets mee doet in je programma (en als je het niet doet het kind bedanken voor het idee en uitleggen waarom het niet kan).

Een belangrijke voorwaarde voor een goede inbreng van jeugdleden, is dat er een gevoel van veiligheid is. Kinderen en jongeren moeten het gevoel hebben dat ze gehoord worden, maar tevens moet er voldoende veiligheid zijn, zodat ze hun mening durven geven. Die veiligheid komt niet alleen van de leiding, ook van andere jeugdleden. Wanneer iemand meldt dat iets erg leuk is en de scout ernaast reageert meteen dat dit stom is of dat hij of zij het een achterlijk idee vindt, zal zo iemand zich wel twee keer bedenken om weer een keer met een idee te komen.

Bij de inbreng van jeugdleden zijn de feedbackregels dus van groot belang. Deze regels gelden niet alleen voor jou als leiding begeleider of adviseur, maar ook voor de andere jeugdleden/ jongeren onderling.

Een andere vorm van positieve terugkoppeling is om kinderen te beoordelen op inzet en niet op eindresultaat, ze complimenten te geven, te zorgen dat alle kinderen aan het woord komen en te zoeken naar een balans in aandacht (qua tijd) voor ieder kind.

Voordat je begint met een rustig moment als dit, is het handig om eerst een spel te doen waarbij iedereen zijn energie kwijt kan, zodat ze aandacht weer maximaal is.