

Een spel uitleggen en begeleiden



Bij Scouting doe je allerlei activiteiten en spelen. Van een simpel tikspelletje tot grote postenspelen. Van een spel als opwarmertje of om even snel wat tijd te vullen tot opkomstvallende activiteiten of een activiteit met een leerzaam doel, zoals het spelenderwijs leren navigeren met kaart en kompas. De uitleg van een activiteit is dan ook een belangrijk moment in je opkomst. De uitleg bepaalt immers voor een groot deel hoe de activiteit verloopt. Hieronder lees je meer over het uitleggen en begeleiden van een spel.

Het uitleggen van een spel

Een aantal tips bij het uitleggen van een spel:

- Zorg voor een goede voorbereiding. Spreek met je mede-explorer waarmee je het programma hebt voorbereid en de begeleiding het spel goed door, zodat iedereen het spel goed beheerst. Zorg er ook voor dat je al het materiaal hebt klaargelegd en baken eventueel het speelveld duidelijk af.
- Ga op een plaats staan waar iedereen je kan zien en horen. Ga nooit met de rug naar de afdeling staan.
- Denk aan je plaats ten opzichte van de afdeling; praat niet tegen de wind in en laat de afdeling niet tegen de zon in kijken.
- Spreek duidelijk en leg de spelregels kort en duidelijk uit, zodat de explorers snel aan de slag kunnen.
- Let tijdens je uitleg op of je de aandacht van de explorers blijft houden en ze niet door iets of iemand worden afgeleid.
- Vraag explorers met een (zintuiglijke) beperking hoe je hen het spel goed kunt uitleggen. Je kunt hiervoor ook in de [online activiteitenbank](#) kijken voor meer informatie en tips.
- Geef explorers de kans vragen te stellen en zorg dat iedereen begrijpt wat er gaat gebeuren.
- Wees zelf enthousiast tijdens het uitleggen van een spel.

Gebruik vervolgens bij het uitleggen de volgende stappen:

- **Stap 1: Deel de groepen in**
Wanneer de activiteit in verschillende groepjes wordt gespeeld, kun je het best de groepjes indelen voordat je aan de speluitleg begint. De explorers kunnen dan meteen na je uitleg beginnen. Voor het indelen van groepjes zijn veel verschillende manieren, waarvan aftellen het meest wordt gebruikt. Explorers onthouden bij aftellen het beste hun groepje, als je ze zelf laat tellen. Voor de afwisseling kun je ook van tevoren een spelletje doen om de groepjes te vormen. Bijvoorbeeld indelen naar kleur kleding, geboortemaand, schoenmaat, enz.
- **Stap 2: Spelopstelling**
Zet de explorers zo neer dat ze na de uitleg van de spelregels en een voorbeeld direct met het spel kunnen beginnen. Laat de explorers bij een estafette bijvoorbeeld al in rijtjes staan en zet ze bij een groepsspel in een cirkel. Zorg ervoor dat iedereen jou kan zien en horen. Bij een activiteit op een veld kun je in het midden van het speelterrein gaan staan met partij A aan de ene kant en partij B aan de andere kant. Wanneer je met het spel begint, kunnen de explorers zich snel over het terrein verdelen.
- **Stap 3: Leg het doel en de opzet van het spel uit**
Laat de explorers eerst zien hoe het spel verloopt en zeg waar het bij het spel om gaat. Bijvoorbeeld: wie het eerst klaar is, krijgt de meeste punten. Laat bij een estafette zien hoe de explorers moeten lopen of hoe ze moeten gooien. Bij moeilijke spelen kun je met de explorers eerst het spel oefenen voordat je het echt speelt. Je ziet dan meteen of ze de uitleg goed begrepen hebben.
- **Stap 4: Leg de spelregels uit**
Geef alleen die regels die echt noodzakelijk zijn voor de start van de activiteit, zoals de regels over het gebruik van het veld, materialen en grenzen. Je kunt eventueel in de loop van het spel nieuwe of andere spelregels toevoegen.
- **Stap 5: Vraag of iedereen het spel snapt en alles duidelijk is.** Stel eventueel wat testvragen als je hieraan twijfelt.

- **Stap 6: Start het spel**
Geef de explorers het materiaal dat ze voor de activiteit nodig hebben en laat ze met het spel beginnen. Het materiaal heb je van tevoren klaargezet. Geef duidelijk aan wanneer het spel begint, bijvoorbeeld met een fluitsignaal. Dit is vooral belangrijk bij spelen waarbij de explorers zich eerst moeten verspreiden over het speelveld of in hun groepje een tactiek moeten bepalen. Neem een enthousiaste en actieve rol aan, of je nu meespeelt of niet. Moedig je afdeling aan en houd je aandacht bij het spel.
- **Stap 7: Afronden**
Laat een spel niet te lang doorgaan. Wanneer een spel begint te vervelen, ben je te laat. De explorers hebben er geen plezier meer in en beginnen met minder enthousiasme aan de volgende activiteit. Probeer een activiteit te stoppen op een moment dat de explorers nog enthousiast bezig zijn.

Maak duidelijk wanneer de activiteit is afgelopen, bijvoorbeeld door de bal uit het spel te nemen of door een fluitsignaal. Geef in het geval van een competitie spel de uitslag en vertel wie de winnaar is geworden. Benadruk dat ook de verliezers hun best hebben gedaan. Bij een spel zonder duidelijk eind geef je tijdig aan wanneer het spel is afgelopen. Dit kun je in minuten uitdrukken of in een actie, bijvoorbeeld door aan te geven dat het spel na het volgende doelpunt wordt afgesloten. Vraag de explorers tot slot om mee te helpen bij het opruimen.

Op zoek naar een leuke activiteit? Kijk dan eens in de online activiteitenbank op www.scouting.nl/activiteitenbank. Je kunt ook je eigen activiteiten toevoegen, daar heeft een ander weer plezier van!

Tijdens het spel

Als er iets misgaat of je wilt een nieuwe spelregel toevoegen, leg dan eerst het spel stil en zorg dat je de aandacht krijgt. Neem bijvoorbeeld de bal over. Let tijdens de activiteit goed op de veiligheid. Tijdens het spel kun je de explorers enthousiasmeren door zelf mee te doen en ze aan te moedigen of ze hardop de punten mee te laten tellen. Motiveer explorers die niet aan het spel meedoen. Eventueel kun je hun de beurt geven om ze zo meer bij het spel te betrekken. Gebruik alleen een fluit als dat echt nodig is, bijvoorbeeld bij een activiteit die over een groot terrein wordt gespeeld.

Spelleider of scheidsrechter

Er is een verschil tussen spelleider zijn en scheidsrechter spelen. Als je scheidsrechter bent, concentreer je je op overtredingen, zorg je dat iedereen zich aan de regels houdt en beslis je wie er een doelpunt heeft gemaakt. Als scheidsrechter heb je een grotere autoriteit dan als spelleider. Als je leiding geeft aan een spel en je ziet een overtreding, speel je daarop in door middel van speluitleg. Je bepaalt, al of niet samen met je afdeling, de regels van het spel. Bedenk goed welke rol je hebt als je een spel met je afdeling speelt. De rol van spelleider gaat maar al te makkelijk over in die van scheidsrechter.

Leiding en meespelen

Je zult bewust moeten kiezen of je wel of niet meedoet aan een spel. Meedoen heeft voordelen; je kunt een goed voorbeeld zijn of stimulerend werken op de afdeling. Je hebt in het spel een ondersteunende rol en niet een dominante. Als je meespeelt zijn er uiteraard ook nadelen. Je hebt een minder goed overzicht op het spel.

Improvisatie

Om allerlei redenen kan een programma anders lopen dan je verwacht. Het begint bijvoorbeeld opeens hard te onwerken, je hebt tijd over aan het eind van de opkomst of een spel loopt niet. In zo'n geval moet je kunnen improviseren. Je doet nog een reservespel dat je achter de hand had of je verandert de spelregels. Bedenk reservespelen die weinig voorbereiding nodig hebben en snel uitgelegd kunnen worden. Zorg voor zowel binnen- als buitenspelen en rustige en actieve spelen. Neem niet steeds hetzelfde spel als je aan het eind van een opkomst nog tijd over hebt, maar wissel de spelen af.

Wil je meer weten over hoe je tot een kwalitatief goed programma komt? Kijk dan eens in de *Explorergids* (deze is te koop bij de ScoutShop). Hierin staat niet alleen een stappenplan, maar ook andere informatie die belangrijk is bij het maken van een programma. Zo lees je bijvoorbeeld meer over de activiteitengebieden waarmee je diversiteit aanbrengt in je programma.

