

Methodieken en werkvormen

Module 4a – Leeftijdseigen kenmerken (bevers, welpen, scouts) – “Handleiding voor de trainer”



Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
2	Beschrijving	5
2.1	Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken	5
2.2	Samenhang spelvisie en leeftijdseigene	5
2.3	Leeswijzer	5
3	Achtergrondinformatie	6
3.1	Inleiding	6
3.1.1	Het kind centraal	6
3.1.2	Leeswijzer	6
3.1.3	Afwijkend gedrag	6
3.1.4	Bespreek gedrag doorlopend	6
3.2	Spel in ontwikkeling	7
3.2.1	De ontwikkelingsfasen	7
3.2.2	Wat is spelen?	7
3.3	Jongens en meiden	10
3.4	Leeftijd en ontwikkelingsfasen	10
3.4.1	Peuter of jonge kleuter (2-4 jaar)	11
3.4.1.1	Ontwikkelingsgebieden	11
3.4.1.2	Verskil tussen jongens en meiden	12
3.4.1.3	Spelinteresse	13
3.4.2	Bevers	13
3.4.2.1	Inleiding	13
3.4.2.2	Ontwikkelingsgebieden 5-/6-jarigen	13
3.4.2.3	Ontwikkelingsgebieden 6-/7-jarigen	14
3.4.2.4	Spelinteresse	15
3.4.2.5	Verskil jongens en meiden	16
3.4.2.6	Spelleiding	16
3.4.2.7	Samenvatting	17
3.4.3	Welpen	18
3.4.3.1	Inleiding	18
3.4.3.2	Ontwikkelingsgebieden 7- en 8-jarigen	18
3.4.3.3	Ontwikkelingsgebieden 8- en 9-jarigen	19
3.4.3.4	Ontwikkelingsgebieden 9- tot 11-jarigen	20
3.4.3.5	Spelinteresse	21
3.4.3.6	Verskil jongens en meiden	21
3.4.3.7	Spelbegeleiding	22
3.4.3.8	Samenvatting	23
3.4.4	Scouts	24
3.4.4.1	Inleiding	24
3.4.4.2	Ontwikkelingsgebieden 11- en 12-jarigen	24
3.4.4.3	Ontwikkelingsgebieden 12- tot 15-jarigen	25
3.4.4.4	Spelinteresse	27
3.4.4.5	Verskil jongens en meiden	27
3.4.4.6	Spelleiding	28
3.4.4.7	Samenvatting	29
3.5	Basisvaardigheden voor het omgaan met kinderen	29
3.5.1	Complimentjes geven	29
3.5.2	Onverwacht belangstelling tonen	30
3.5.3	Grenzen stellen	30
3.5.4	Negeren	30

3.5.5	Consequent zijn	31
3.5.6	Structuur	31
3.5.7	Rust	31
3.5.8	Afwisseling bieden	31
3.5.9	Verantwoordelijkheid geven	31
3.5.10	Herhalen	32
3.5.11	Verduidelijken	32
3.6	Kinderen met een beperking of met afwijkend gedrag	32
3.6.1	Kinderen met een aandachtsstoornis	33
3.6.2	Kinderen met een contactstoornis	33
3.6.3	Kinderen met gedragsproblemen	34
3.7	De aanpak van probleemgedrag	35
3.7.1	Inleiding	35
3.7.2	Probleem vaststellen	36
3.7.3	Vaststellen gewenst gedrag	36
3.7.4	Oplossingen inventariseren	36
3.7.5	Strategie vaststellen	37
3.7.6	Aanpak evalueren	37
4	Kwalificatiekaart	39
5	Werkvormen	40
5.1	Werkvorm 1: Ontwikkelingsgebieden	40
5.2	Werkvorm 2: Eigen-aardigheden-spel	40
6	Draaiboek	44
7	Materiaallijst	45
7.1	Eigen-aardigheden-spel	45
7.1.1	Vraagkaartjes	45
7.1.2	Benaderingskaartjes	56
7.1.3	Fiches	59
8	Toetsing	60

1 Inleiding

Module 4a: Leeftijdseigen kenmerken is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Leidinggevende bevers, welpen, scouts. De module is in eerste instantie geschreven voor trainers; dit komt voornamelijk naar voren in de methodieken. De achtergrond is zo geschreven dat deze voor een leidinggevende goed leesbaar is.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de competenties, kennis en vaardigheden verder uitgewerkt. Hierin staat ook welke aanvullende competenties voor welke speltakken gelden. De kwalificatiekaarten en de toelichting zijn te downloaden van de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl).

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van deelkwalificatie 4: Leeftijdseigen kenmerken eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit door een toetsing worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor deelkwalificatie 4: Leeftijdseigen kenmerken de bijbehorende achtergrondinformatie en voorbeelden van de werkvormen die je kunt gebruiken.

Deze module is samengesteld op basis van het *Bever-, Welpen- en Scoutskompas*, en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Verder is gebruik gemaakt van materiaal uit de Vervoltraining Probleemgedrag (1997) en van materiaal van Regio 't Gooi. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. Ook de trainers die meegewerkt hebben aan de ontwikkelweekenden en de trainers, praktijkbegeleiders en de spelspecialisten die hebben meegelezen met het concept, willen we hiervoor bedanken. Bijzondere dank gaat uit naar Petra van Ruiswijk voor haar adviezen ten aanzien van de ontwikkelingsgebieden.

2 Beschrijving

Deze module is slechts één van de manieren om je deelkwalificatie 4: Leeftijdseigen kenmerken eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit bijvoorbeeld door een toetsing door de praktijkbegeleider worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor de twee onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen. Deze twee onderdelen van de deelkwalificatie Leeftijdseigen kenmerken zijn:

- Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken.
- Samenhang spelvisie en leeftijdseigene.

2.1 Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken

In het blok Leeftijdseigene van de eigen en naastliggende speltakken wordt stilgestaan bij de normale ontwikkeling van kinderen tot en met de speltak scouts binnen de vijf ontwikkelingsgebieden.

2.2 Samenhang spelvisie en leeftijdseigene

In het blok Samenhang spelvisie en leeftijdseigene wordt stilgestaan bij de vraag hoe je omgaat met kinderen van een bepaalde leeftijd en welk programma-aanbod past bij deze leeftijdsgroep. Daarnaast wordt stilgestaan bij de vraag hoe je omgaat met veelvoorkomende beperkingen.

2.3 Leeswijzer

In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie (hoofdstuk 3) die nodig is voor het geven van deze module. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 zijn de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 vind je een draaiboek van deze module met in hoofdstuk 7 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 staat een methode beschreven om de inhoud van de module te toetsen.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Inleiding

Ieder mens maakt een ontwikkeling door. Die ontwikkeling begint bij de geboorte en je blijft je hele leven leren en veranderen. Voor jeugdleden is door Scouting Nederland een eindleeftijd van 21 jaar gekozen, omdat je dan volwassen bent en de leercurve afvlakt. Hiermee wordt niet bedoeld dat de ontwikkeling stopt, maar dat iemand de verantwoordelijkheid heeft genomen voor zijn eigen doen en laten, op eigen kan benen staan en onafhankelijk is.

De mens ontwikkelt zich als geheel, in zijn totaliteit. Om deze ontwikkeling goed te kunnen beschrijven, wordt gebruik gemaakt van een indeling in ontwikkelingsgebieden. Deze ontwikkelingsgebieden zijn wel van elkaar te onderscheiden, maar niet van elkaar te scheiden. Ze beïnvloeden elkaar wederzijds. Er wordt ingegaan op vijf ontwikkelingsgebieden: verstandelijk, lichamelijk, sociaal, emotioneel en moreel.

3.1.1 *Het kind centraal*

Het kind maakt allerlei ontwikkelingen door. Deze ontwikkeling verloopt per individu in een eigen tempo. Soms leert iemand iets heel snel en maakt diegene allerlei veranderingen door. Dan staat de ontwikkeling weer een tijdje stil, valt misschien zelfs een beetje terug om het geleerde te verwerken, en gaat dan weer verder. Behalve deze individuele ontwikkeling zijn er ook ontwikkelingsfasen te onderscheiden. Dit zijn kenmerken per leeftijdsgroep. Zij geven de accenten aan die in een bepaalde periode de hoofdrol spelen.

3.1.2 *Leeswijzer*

Deze module bestaat uit drie delen. Het eerste deel gaat over de beleving van het spel in het algemeen. In dit deel gaat het over de ontwikkeling van kinderen in de diverse speltakken. Om de ontwikkeling overzichtelijk te maken, is gewerkt met schema's. Je kunt het schema dat van toepassing is snel lezen om een beeld te krijgen van de typische kenmerken van de leeftijdsgroep waarmee gewerkt wordt. In de rechterkolom is te lezen waar leiding aandacht aan kan besteden. Het tweede deel van de module gaat over de ontwikkeling van kinderen. Het derde deel gaat over afwijkend gedrag of problematisch gedrag waar je mee te maken kunt krijgen en waar je rekening mee moet houden.

Met deze module wordt de basale kennis van het ontwikkelingsniveau van kinderen in de verschillende speltakken bijgebracht. Met deze kennis is leiding in staat pedagogische en sociale veiligheid te bieden.

Wil je meer weten en dieper ingaan op de algemene ontwikkeling van kinderen, dan is het boek *Kleine ontwikkelingspsychologie* (Rita Kohnstam, Uitgeverij Bohn Stafleu v. Loghum, 2009) een goed boek. Het tweede deel gaat over de ontwikkeling van kinderen van zes tot twaalf jaar.

3.1.3 *Afwijkend gedrag*

In elke speltak kan afwijkend, problematisch gedrag voorkomen. Om inzicht te krijgen in de uitingen van afwijkend gedrag, is dit onderwerp beschreven in het tweede deel van de module. Tijdens het schrijven van het jaarplan en de spelprogramma's kan deze kennis gebruikt worden. Bij afwijkend gedrag wordt ook beschreven welke basale pedagogische aanpak wenselijk is.

3.1.4 *Bespreek gedrag doorlopend*

Het is en blijft belangrijk om over de ontwikkeling van de en afwijkend gedrag jeugdleden met het team en waar noodzakelijk met de groepsbegeleider of het bestuur te overleggen. Bespreek de visie, standpunten en aanpak met elkaar om duidelijkheid te krijgen en pedagogische en sociale veiligheid te garanderen.

3.2 Spel in ontwikkeling

Elke leeftijdsgroep kent eigen accenten met betrekking tot de lichamelijke, verstandelijke, sociale, emotionele en morele ontwikkeling, die resulteren in een voorkeur voor bepaalde spelen en activiteiten bij deze leeftijdsgroep. Toch kan zoiets geliefds als touwtje springen bij 9- tot 12-jarigen het ene moment helemaal 'in' zijn en een maand later absoluut 'uit'.

Wanneer een kind moe is, kan het zijn dat de samenwerking die nodig is bij dat ene teamspel even niet opgebracht kan worden. Daarnaast zijn er in elke speltak kinderen die minder of juist meer kunnen dan de meeste andere kinderen in die leeftijdsgroep. Ook deze kinderen wil Scouting uitdagen door de verschillende activiteiten die worden georganiseerd. Het is dus van belang dat elke leidinggevende goed kijkt en luistert naar de kinderen uit zijn of haar speltak en met ze praat. Bij het programmeren met jeugdleden is dat laatste zelfs in toenemende mate 'ingebouwd' in de programma's van de opeenvolgende leeftijdsgroepen.

Kennis en inzicht in het spelaanbod zijn echter van weinig waarde als ze niet worden omgezet in het kiezen van de juiste spelen en activiteiten, spelen en activiteiten die passen bij de leeftijdsgroep.

In de volgende alinea's wordt stilgestaan bij de waarde van spelen. Hierna worden de vijf ontwikkelingsgebieden verder uitgewerkt, bij enkele staan concrete suggesties die in de speltak kunnen worden uitgewerkt. In paragraaf 3.3 wordt het verschil tussen jongens en meiden aangestipt, dat verder per speltak wordt uitgewerkt.

In paragraaf 3.4 wordt de ontwikkeling bij de afzonderlijke speltakken besproken. Soms is een speltak opgedeeld in verschillende leeftijdsgroepen. In deze module wordt de ontwikkeling vanaf peuter of jonge kleuter beschreven, om de periode voorafgaand aan de beverleeftijd inzichtelijk te maken.

3.2.1 De ontwikkelingsfasen

Het is belangrijk dat leiding inzicht heeft in de ontwikkeling van kinderen. Met dit inzicht kunnen ze hen beter begrijpen. De leeftijdseigen kenmerken komen binnen deze module per ontwikkelingsgebied (sociaal, verstandelijk, lichamelijk, emotioneel en moreel) en per leeftijdsgroep apart aan bod. De spelinteresse kan niet los worden gezien van de ontwikkeling. Het is daarom belangrijk deze verbanden te (zelf) leggen.

3.2.2 Wat is spelen?

Spelen voor de kinderen is:

- Leren.
- De wereld ontdekken.
- Nodig om ervaringen te verwerken.
- Ontwikkelen.

Kinderen ontwikkelen zich tijdens het spelen op verschillende gebieden:

- Lichamelijk, zoals bij grove motoriek (lopen, springen, klimmen), fijne motoriek en zintuigen (spelen met Lego, ruiken, voelen, zien, etc.).
- Verstandelijk, zoals met fantasie en creativiteit, taal en denken.
- Sociaal (hoe ga je met anderen om, wat vinden anderen van mij?).
- Emotioneel (blij zijn, boos worden, teleurgesteld raken, etc.).
- Moreel (normen en waarden, spirituele en religieuze aspecten, omgaan met regels).

Spelen is dus enorm waardevol!

3.2.2.1 Spelen is leren

Door te spelen, leren kinderen allerlei dingen. Ze leren met de ruimte om te gaan, ze leren samenwerken, ze leren afstanden schatten, etc. Er zijn zelfs spelen die zich richten op dit leren; bijvoorbeeld informatieve spelen of spelletjes waarbij de kompasgrepen toegepast moeten worden.

3.2.2.2 Spelen is de wereld ontdekken

Kinderen beleven dingen heel anders dan volwassenen. In de doelstelling van Scouting Nederland staat onder andere dat binnen Scouting de mogelijkheden van de wereld worden ontdekt. Dit ontdekken doen de kinderen door uitdagende activiteiten te doen, waar zij op hun leeftijd plezier in hebben.

3.2.2.3 Spelen is nodig om ervaringen te verwerken

Elk jeugdlid komt met zijn of haar eigen ervaringen van de afgelopen week naar de bijeenkomst. Voor sommige kinderen is het geen punt om deze ervaringen even te vergeten en meteen lekker met de groep mee te spelen. Andere kinderen zijn dan nog bezig met de dingen die ze in de afgelopen tijd hebben beleefd. Soms kunnen hun ervaringen worden verwerkt in het spel.

3.2.2.4 Spelen is ontwikkelen

Lichamelijke ontwikkeling

De lichamelijke ontwikkeling bij Scouting is misschien anders vormgegeven dan bij sport, maar kinderen worden wel handiger van bijvoorbeeld een touwbrug lopen. Door fietsend, varend of lopend een hike te doen, verleggen zij hun fysieke grenzen. Dat geldt ook voor de fijne motoriek: Expressie-activiteiten lenen zich daar bijvoorbeeld goed voor. Er wordt dus niet heel concreet geoefend en getraind voor lichamelijke vorderingen, maar indirect biedt Scouting kinderen de kans om zich in de breedte te ontwikkelen door een gevarieerd spelaanbod.

Het blijft belangrijk om goed te kijken naar de motoriek. Wat kunnen kinderen wel en wat kunnen ze nog niet op een bepaalde leeftijd? Kinderen zullen hierin onderling van elkaar verschillen. Daar moet je als leidinggevende natuurlijk rekening mee houden.

Sociale ontwikkeling


De sociale ontwikkeling komt bij Scouting vanzelfsprekend aan bod. Samenwerken met anderen, in de speltak en binnen een subgroep, is een belangrijk element in het Scoutingspel. Daarnaast is het goed jezelf als leidinggevende een aantal vragen te stellen:

- Wat verwacht je van kinderen in een groep?
- Moeten kinderen aan alle activiteiten meedoen?
- Verwacht je van iedereen hetzelfde?
- Welke sfeer vind je belangrijk?
- Op welke manier zorg je voor een veilig sociaal klimaat binnen je speltak en voorkom je dat er kinderen buiten de boot vallen of gepest worden?

Verstandelijke ontwikkeling

De fantasie van jonge kinderen is eindeloos. Vaak is het de kunst om de fantasie van de kinderen niet door een volwassen blik te beperken, maar kinderen juist aan te moedigen en te stimuleren om hun fantasie goed te gebruiken. Dit betekent dat leiding goed moet kijken en luisteren én lekker met de kinderen moet kunnen meespelen.

Voor creativiteit geldt eigenlijk hetzelfde. Als kinderen met een probleem bij de leiding komen, is het verleidelijk om een pasklaar antwoord te geven in plaats van ze te stimuleren zelf naar een antwoord



of oplossing te zoeken. Dit moet natuurlijk wel binnen de mogelijkheden van het kind passen, maar vaak kunnen ze met een kleine aanwijzing van de leiding weer aan de slag.

Voor een deel zijn jonge kinderen met taalspelletjes bezig. Ze bedenken nieuwe woorden, ze zeggen versjes op en ze zingen liedjes. Leiding kan ze hierbij stimuleren door een enthousiaste reactie te geven. Ook het vertellen van verhalen, het voorlezen van gedichtjes, een gesprekje over de afgelopen week of zomaar een babbeltje maken, leveren een belangrijke bijdragen aan de taalontwikkeling.

Ook bij de oudere leeftijdsgroepen blijven gesprekken een belangrijke rol spelen. Het blijft belangrijk dat ze uitgedaagd worden om te zeggen wat ze denken. Voorbeelden hiervan zijn het vertellen wat hen interesseert of waar ze juist een hekel aan hebben.

Taal is een belangrijk instrument bij de communicatie in de groep. Let daarom op de taal die gebruikt wordt: scheldwoorden, modewoorden, stoere taal, etc. Grijp in bij ongewenst taalgebruik en zorg ervoor dat iedereen mee kan blijven doen en begrijpt waar het over gaat. Als leidinggevende pas je jouw taalniveau aan aan dat van de kinderen van jouw speltak. Het is essentieel dat alle kinderen begrijpen wat je zegt.

Emotionele ontwikkeling

Scouting levert een grote bijdrage aan de emotionele ontwikkeling van kinderen. Wanneer je met een groep leeftijdsgenoten op kamp gaat, kan dit veel losmaken bij kinderen. Bang in het donker, trots op een overwonnen uitdaging, leren omgaan met je boosheid als iemand anders iets vervelends doet, teleurgesteld zijn wanneer een ander groepje wint, niet opgeven als de dropping toch net iets verder is dan je had gedacht. Al deze aspecten dragen bij aan de emotionele ontwikkeling.

Bij Scouting kom je allerlei situaties tegen waar je blij of verdrietig van wordt, waarbij je wordt uitgedaagd om uit je schulp te kruipen en over je veilige grens te gaan. Het is voor leiding van groot belang dit te onderkennen. Voor jou als leidinggevende heeft over een sloot springen, door het donkere bos lopen of een wedstrijd verliezen geen emotionele lading meer, voor veel kinderen nog wel. Observeer kinderen en ondersteun hen in hun emotionele zoektocht, door ze aan te moedigen, te troosten of het geheel te relativieren.

Morele ontwikkeling

Bij Scouting wordt veel gewerkt aan de morele ontwikkeling van kinderen. Hoe ga je om met regels en gezag, welke inbreng heb je hierin als jeugdlid? Daarnaast is Scouting gebaseerd op een set aan waarden en normen, zoals de wereld een beetje beter achter laten en respect hebben voor de natuur. Jeugdleden worden gestimuleerd in het vormen van een eigen mening, door hen ruimte te geven en niet een pasklaar antwoord te hebben. Bij oudere jeugdleden komt de vorming van eigen waarden en normen en hun morele ontwikkeling meer naar voren.

Wees je als leidinggevende bewust van je eigen waarden en normen, en de waarden en normen van de Scoutinggroep. Houd rekening met maatschappelijke grenzen. Je hebt (of je het wilt of niet) een voorbeeldfunctie. Dat betekent dat je bij Scouting dus meer op je taalgebruik let, dan wanneer je met vrienden ergens bent. Dat betekent ook dat je dingen soms even moet uitstellen, totdat de kinderen weg zijn. Het klinkt als een open deur, maar je rookt niet in het bijzijn van kinderen, je scheldt niet, je laat iedereen in zijn of haar waarde, etc. Maak daar als leidingteam afspraken over en spreek elkaar erop aan.

3.3 Jongens en meiden

Jongens en meiden zijn verschillend. De verschillen tussen jongens en meiden zijn voor een groot deel te verklaren uit de ontwikkeling die jongens en meiden doormaken. Die verschillen zijn deels terug te voeren op biologische verschillen, maar daar vloeit een aantal sociale en emotionele verschillen uit voort:

- Bij hun geboorte zijn jongens op een aantal gebieden iets minder ver ontwikkeld dan meiden.
- Gemiddeld rijpen jongens iets langzamer dan meiden: het jongensbrein is gerijpt na 25 jaar, het meidenbrein is dat ongeveer 2 jaar eerder.
- Het afweersysteem van jongens is aanvankelijk wat zwakker: jongens zijn in hun eerste levensjaren iets vaker ziek dan meiden.
- De fysieke groei verloopt bij jongens vaak langzamer en onregelmatiger, met groeispurten, dan bij meiden, die in de regel meer geleidelijk groeien.
- Ook de emotionele en cognitieve ontwikkeling verloopt bij jongens minder snel en minder geleidelijk dan bij meiden.
- Qua taalontwikkeling lopen jongens 1 tot 1,5 jaar achter op meiden.

Bij elke speltak zijn onder het kopje Spelinteresse enkele tips ten aanzien van het verschil tussen jongens en meiden aangegeven. Of je nu een speltak met alleen jongens of alleen meiden hebt of een gemengde speltak; het is iets om steeds rekening mee te houden.

Een deel van deze verschillen komt duidelijker naar voren bij gemengde groepen en is bij aparte jongens- of meidengroepen minder, simpelweg doordat de verschillen zichtbaarder zijn. Anderzijds kan een jongensgroep zich sneller bewegen richting een competitieve groep met haantjesgedrag en een meidengroep zich meer ontwikkelen in de richting van een theekransje. Bij een gemengde groep worden juist deze extremen doorbroken door de andere sekse, waar de meiden extreem haantjesgedrag afstraffen en de jongen te ongeduldig zijn om een theekransje te laten ontstaan.

3.4 Leeftijd en ontwikkelingsfasen

Iedere speltak kent zijn eigen leeftijdsspecifieke kenmerken. Deze worden bepaald door de leeftijd en ontwikkeling van de kinderen op dat moment. Er is een aantal ontwikkelingsgebieden te onderscheiden bij iedere ontwikkelingsfase binnen een leeftijdsgroep.

Per leeftijdsgroep zijn de volgende ontwikkelingsgebieden uitgewerkt:

- Lichamelijk (groei en motoriek).
- Verstandelijk of cognitief (kennis, inzicht, taal, fantasie/werkelijkheid, oorzaak/gevolg, middel/doel, probleemoplossend denken en handelen).
- Sociaal (samenspel en samenwerken).
- Emotioneel (zelfvertrouwen, binding met thuis).
- Moreel (normen en waarden, regels, zingeving).

Aan het eind van elke beschrijving per speltak wordt een korte weergave van de ontwikkelingsgebieden en enkele aspecten die daarbij passen gegeven (zie Spelinteresse bij elke speltak). Dit overzicht geeft ook aan welke begeleidingsvorm toepasselijk zou kunnen zijn, zodat je daar rekening mee kunt houden.

Om een indruk te krijgen van de ontwikkelingsverschillen die voor kunnen komen in de verschillende speltakken, zijn de schema's gemaakt op leeftijd. Zo kun je laten zien dat in één speltak verschillen voorkomen in leeftijd en daarmee ook in ontwikkeling. Het is voor de leiding belangrijk te weten dat niet alle programma's op dezelfde wijze uitgevoerd kunnen worden in verband met de beschreven verschillen. In de schema's staan ook tips voor een passende begeleiding.

Hierna volgt een beschrijving van de spelinteresse per leeftijdsgroep met daarbij de consequenties voor de begeleiding. In deze reeks worden de hoofdpunten genoemd.

De ontwikkeling van jeugdleden is in principe niet in vakjes op te delen; de ontwikkeling loopt steeds door. Daarnaast zijn er natuurlijk ook grote individuele verschillen.

Tot slot moet opgemerkt worden dat alle genoemde ontwikkelingen in relatie tot leeftijd geen vaststaande ontwikkelingen voor die leeftijd zijn. Er komen individuele verschillen voor: de één is wat sneller of langzamer dan de ander op een bepaald ontwikkelingsgebied of in een bepaalde fase. Over leeftijdseigen kenmerken en ontwikkelingspsychologie is heel veel achtergrondinformatie te vinden op internet.

3.4.1 *Peuter of jonge kleuter (2-4 jaar)*

Omdat het goed is te weten wat de ontwikkeling is die de kinderen *nét* hebben doorgemaakt voordat ze bij Scouting komen, is in dit overzicht ook de ontwikkeling van peuters en kleuters opgenomen, aangezien die vlak voor de bevers zitten.

3.4.1.1 Ontwikkelingsgebieden

Lichamelijk

- De ontwikkeling van rondkruipen, naar een voorwerp grijpen, naar een kind dat kan lopen, hollen, springen, en klimmen.
- Het kind krijgt een betere coördinatie over de kleine spieren, waardoor verfijning van de handbeweging plaatsvindt, zodat diverse vaardigheden mogelijk zijn: bouwen, uit-/aankleden, hanteren van allerlei voorwerpen op doelmatige manier, zoals een vork, schaar, potlood en puzzels.

Verstandelijk/cognitief

- De ontwikkeling van taalbeheersing en spraak is enorm. Het kind luistert en begrijpt wat er wordt gezegd, is (met korte zinnen) goed verstaanbaar, en leert zich steeds beter uit te drukken.
- Ontwikkeling van denken: het kind reageert zeer direct op prikkels uit zijn of haar omgeving. Je ziet veel doelgericht en onderzoekend gedrag. Kinderen ontdekken de relatie tussen oorzaak en gevolg. Ze doen kennis op door concrete ervaringen: proefondervindelijk en door het imiteren van anderen. Zo leren ze eenvoudige handelingen uit te voeren.

Sociaal

- Vanaf een jaar of twee beginnen kinderen uit de eenkennige fase te komen. Dit geeft ruimte om de wereld en andere personen te ontdekken. Peuters worden nieuwsgierig naar leeftijdsgenootjes, al spelen kinderen van twee nog niet met, maar naast elkaar. Elk met hun eigen speelgoed en in hun eigen spel. Tussen de drie en vier jaar beginnen kinderen samen te spelen, in twee of drietallen. Ze spelen dan met hetzelfde speelgoed, reageren op elkaar en houden al een beetje rekening met elkaar. Ze volgen hierbij hun eigen invulling van het spel.
- Het nadoen van volwassenen om alledaagse vaardigheden te verwerven, zet zich voort in het fantasiespel. Dat biedt de mogelijkheid tot het doorleven van allerlei situaties.
- De kinderen uiten zich heel veel met hun lichaam en hebben behoefte aan lichamelijk contact.
- Ze gaan ervanuit dat de ander net zo denkt en voelt als zij.

Emotioneel

- De peuter wordt zich bewust van een eigen wil. Er ontstaan eerste pogingen tot zelfstandigheid door alles te doen wat volwassenen doen, zelf aankleden, zelf iets in elkaar zetten. Dit lukt uiteraard nog niet altijd. In de loop van het derde jaar komt het moment dat de peuter 'ik' zegt. Het 'nee' is niet van de lucht, want de peuter wil alles laten gebeuren zoals het kind denkt dat het beste is. Alles is 'van mij'. Een peuter denkt heel egocentrisch. Het beseft dat je zelf iemand bent, los van je moeder en vader, geeft de peuter een gevoel van controle, maar kan de peuter ook onzeker en angstig maken. Dergelijke periodes komen in de ontwikkeling nog meermalen terug. Bijvoorbeeld in de puberteit.
- De jonge kleuter is veel stabiel. Het kind heeft als het ware zekerheid en zelfvertrouwen gevonden. Een jonge kleuter is heel open en onderzoekend en maakt soms prachtige opmerkingen. Een stabiele periode waarbij de wereld steeds groter wordt: een eerste keer naar school, met een juf en vriendjes. Leren zwemmen tijdens de zwembles. Allemaal indrukwekkende gebeurtenissen.
- De gevoelens van de kinderen zijn heel echt. Doordat kinderen nog niet in staat zijn om hun emoties 'vast' te houden met hun gedachten, is soms een snelle wisseling van stemmingen te zien. 'Jantje huult en Jantje lacht'. Jonge kleuters beginnen onderscheid te maken tussen de zes basisemoties (blij, bang, verdrietig, boos, walging en verbazing)¹, maar vinden het vaak nog moeilijk om gevoelens bij zichzelf te herkennen of te verwoorden.
- Fantasie en werkelijkheid kunnen door elkaar lopen. Kinderen kunnen er gemakkelijk tussen schakelen. Een denkbeeldig vriendje kan heel reëel zijn. Ook monsters onder het bed of de angst voor het donker wordt een echte bedreiging.
- Tegen de tijd dat kinderen vier jaar worden, worden ze zich bewust van hun eigen kwetsbaarheid.

Moreel

- Straf en beloning maken duidelijk wat wel en wat niet mag.
- Van kleuters mag je verwachten dat ze de regels kennen en dat er in zekere zin ook een rem op het gedrag zit om zo straf te voorkomen.
- De peuter heeft nog maar een vaag begrip van goed en kwaad; het kind moet nog leren te luisteren naar 'nee' en 'stop'. Het juiste gedrag wordt vooral door bevestiging verkregen.
- Kleuters zijn wel erg streng en denken zwart-wit: de regel geldt altijd en voor iedereen.

3.4.1.2 Verschil tussen jongens en meiden

Meiden zijn van nature meer gericht op gezichten en taal, doen daardoor meer ervaring op en worden door volwassenen anders aangesproken dan jongens. Meiden zijn daarmee vaak wat sneller in hun taalontwikkeling en richten hun activiteiten meer op aandacht en bevestiging van volwassenen. Jongens zijn wat meer gericht op het 'ontdekken' van voorwerpen in de wereld (de 'sloopleeftijd'). Vanaf drie jaar maken peuters onderscheid tussen jongens en meiden en gaan ze hieraan ook verschillende kenmerken toevoegen. Peuters leren dat het geslacht, net als veel andere eigenschappen (huidskleur, ogen, etc.) iets onveranderlijks is. Ze kennen al vrij snel de klassieke beelden van mannen en vrouwen. Het is van belang dat alle kinderen zich aangesproken voelen door het gebruikte spelmateriaal en de kans krijgen ermee te gaan spelen. Door kinderen mogelijkheden te geven die ze minder snel verwachten, krijgen ze de kans te kijken in hoeverre dit bevalt: laat meiden ook buiten spelen met de auto's en laat jongens ook knutselen met roze materialen.

¹ . Ekman, P. (1994). *The nature of Emotion*. New York: Oxford University Press

3.4.1.3 Spelinteresse

Kenmerken	Spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none">• Ontdekken• Onderzoeken• Eigen wil• Spontaan• Fantasie	<ul style="list-style-type: none">• Spel is leren• Eerste spelregels• Weinig doelgericht• Individueel• Allerlei materialen• Begin rollenspelen (imitatie)	<ul style="list-style-type: none">• Kindvolgend meespelen• Individueel• Dingen herhalen• Niet teveel prikkels geven• Eerste kringspelletjes

3.4.2 Bevers

3.4.2.1 Inleiding

Bevers zijn tussen de 5 en 7 jaar oud (groep 2 en 3 van de basisschool). Bij deze leeftijd wordt gesproken van de ontwikkelingsfase kleuter en schoolkind. Op school gaan bevers van het voorbereidende leerproces over naar het daadwerkelijke leerproces. Dit is een ingrijpende periode. Je kunt in de groep bevers de 5-/6-jarigen en de 6-/7-jarigen onderscheiden. Meer informatie is te vinden in het *Beverkompas* (pagina 126-131).

3.4.2.2 Ontwikkelingsgebieden 5-/6-jarigen

Lichamelijk

- Groei van kleuter naar schoolkind met typische veranderingen in de lichaamsbouw. Het hoofd is nog groot in vergelijking met de rest van het lichaam. De spieren ontwikkelen zich snel.
- Heel actief en beweeglijk en ontdekt zijn of haar lichamelijke mogelijkheden en grenzen. Denk aan evenwicht en durf.
- Hun oog- en handcoördinatie is sterk in ontwikkeling, wordt één geheel en gaat samenwerken. Dit is voor veel creatieve activiteiten en spelvormen belangrijk. De fijne motoriek is nog beperkt.
- Bewegingen worden steeds meer doelgericht, zijn zintuiglijk ingesteld: ze willen dingen voelen, horen en proberen.
- Grensverleggend bezig om eigen mogelijkheden te onderzoeken, zowel motorisch als zintuiglijk.

Verstandelijk/cognitief

- De woordenschat is nog beperkt wat betreft moeilijke woorden en uitdrukkingen. Ze nemen (bijna) alles letterlijk. Sarcasme en ironie worden vaak niet herkend.
- Nieuwsgierig, leergierig, in voor spannende dingen.
- Leren langzaam fantasie van werkelijkheid onderscheiden, maar deze lopen nog wel eens door elkaar.
- De spanningsboog, het concentratievermogen, is nog kort.
- Herkennen letters en namen en kunnen soms de naam schrijven.
- Inzicht in oorzaak en gevolg en middel en doel zijn minimaal, waardoor hulp nodig is om tot oplossingen te komen. Een andere methode is met vallen en opstaan dingen uitproberen.

Sociaal

- Zelfstandigheid en zelfredzaamheid zijn nog beperkt.
- Kunnen omgaan met regels, hebben behoefte aan eenduidigheid en structuur. Dit geeft zekerheid.

- Zijn nog zoekende naar vriendjes, deze wisselen dan ook snel. Als iemand niet bevalt, gaan ze wel met een ander spelen. Een vriendschap is meer voor de eigen identiteitsontwikkeling: 'Ik ben een vriendje van...'

Emotioneel

- Zijn zich bij een afwijzing of een ruzie nog niet bewust van de rol die zij hierin zelf hebben, zijn nog erg op zichzelf gericht en vinden het moeilijk om zich in een ander te verplaatsen.
- Kunnen de zes basisemoties (blij, boos, verdrietig, bang, walging, verbazing) bij zichzelf herkennen en enigszins beheersen en zich aanpassen aan de situatie, maar hebben soms nog moeite met het herkennen of verwoorden van de echte oorzaak ervan. Hebben hulp nodig om inzicht in de situatie te krijgen.
- Rollenspel als imitatie helpt om de eigen gevoelens te ontdekken.

Moreel

- Kinderen begrijpen het verschil tussen goed en fout steeds beter. Het geweten begint zich te vormen. Een kind kan zich schuldig gaan voelen als het iets verkeerd heeft gedaan en het opbiechten.
- Straf en beloning maken duidelijk wat nu precies wel en niet mag.
- Actieve verbeelding, staan open voor bovennatuurlijke zaken.
- Meninge zijn eenvoudig door de omgeving te beïnvloeden.
- Ze zijn niet in staat om de waarheid bewust te manipuleren op de manier die volwassenen liegen noemen Vanaf een jaar of vier kunnen ze bewust ja/nee-vragen met een leugen beantwoorden om geen straf of juist een beloning te krijgen, of wanneer ze hier vooraf voor worden geïnstrueerd. Pas rond een jaar of zes gaan ze zelf leugentjes om bestwil verzinnen en gebruiken, bijvoorbeeld om een ander kind te beschermen of om verrassingen te bewaren.

3.4.2.3 Ontwikkelingsgebieden 6-/7-jarigen

Lichamelijk


- Kinderen beginnen met het wisselen van de tanden.
- De lichaamsverhoudingen van de kleuter zijn veranderd in die van een schoolkind, de kracht neemt toe en de mogelijkheden worden uitgetoet.
- Prestatie gaat een rol spelen. Je laten gelden in de groep, je meten met anderen of meedoen aan een competitie geeft meer zelfvertrouwen en nieuwe energie.
- Het gericht aanleren van diverse motorische vaardigheden is mogelijk in passende activiteiten en met goede instructie.

Verstandelijk/cognitief

- De taal is gegroeid, mede doordat kinderen leren lezen en schrijven.
- Deze leeftijdsgroep kan al inschattingen maken. Ze weten globaal wat ze aan elkaar hebben en wat ze van een ander kunnen verwachten. Hierin wordt nog wel zwart/wit gedacht.
- Ze gaan zichzelf steeds nadrukkelijker vergelijken met anderen, maar de focus ligt hierbij nog op het fysieke.
- Ze doen steeds meer ervaring op met agressief gedrag, conflicten, wedijveren, opkomen voor jezelf en rekening houden met een ander.

Sociaal

- Ergens bij horen en een plek in een groep krijgen, is belangrijk. Er zijn twee werelden. De ene



wereld wordt gevormd door jezelf en in relatie tot kinderen; de andere wereld betreft zichzelf beschouwen in de wereld van de volwassenen in het gezin, school en bijvoorbeeld Scouting.

- Deze leeftijdsgroep kan al inschattingen maken. Ze weten wat ze aan elkaar hebben en wat ze van een ander kunnen verwachten.
- Ze gaan zichzelf steeds nadrukkelijker vergelijken met anderen.
- Ze doen steeds meer ervaring op met agressief gedrag, conflicten, wedijveren, opkomen voor zichzelf en rekening houden met een ander.
- De rol en het gedrag in een groep kinderen kan wisselen. Zelfstandig spelen en het uitvoeren van opdrachten is mogelijk.

Emotioneel

- Omgaan met diverse vormen van verlies is moeilijk.
- De verschillen tussen jongens en meiden en denkers en doeners zijn waarneembaar. Er kan steeds meer onderscheid gemaakt worden tussen fantasie en werkelijkheid.
- Kunnen leren hun emoties te verwoorden. Hierdoor leren ze hun emoties onder controle te krijgen en minder impulsief te reageren.
- De eigen identiteit, het zelfbeeld, het zelfvertrouwen en de gewetensontwikkeling krijgen een duidelijkere vorm.

Moreel

- Bevers houden zich strak aan de regels. Regels geven duidelijkheid.
- Bevers laten zich leiden door wat zij prettig of opwindend vinden (goed) en wat zij vervelend vinden, wat pijnlijk is of angst inboezemt (kwaad).
- Maken morele keuzes op basis van directe oorzaak en gevolg (ik sla jou niet, want dan sla jij mij. Ik schreeuw niet, want dan krijg ik ...).

3.4.2.4 Spelinteresse

De bever is tussen de 5 en 7 jaar oud en leert door te spelen. In het spel leert een kind om te gaan en rekening te houden met anderen. Spelen is van belang om de steeds groter wordende mogelijkheden te ontdekken. Situaties of ingrijpende gebeurtenissen worden nagespeeld, op die manier wordt de realiteit naar de eigen hand gezet en beter begrepen.

Een bever hoeft niet voortdurend onder toezicht te spelen. Een bever kan al wat langer 'achter op het pleintje' met vriendjes spelen, want 'thuis' is binnen handbereik en dat begrip is er.

In het spel is een bever spontaan, origineel, en beweeglijk. Het is de leeftijd om te beginnen met het gericht aanleren van vaardigheden als zwemmen, gooien, vangen, voetballen, etc. Er tekenen zich tussen de kinderen onderling grote verschillen af: 'de stoere', 'de stille', 'haantje de voorste'. Ook de verschillen tussen jongens en meiden worden ontdekt.

De bevers genieten van samenspel, maar in teamverband spelen waarbij ieder een eigen rol of taak heeft, is nog wel lastig (bijvoorbeeld bij voetbal gaan ze met zijn allen op de bal af in plaats van zich te verdelen over het veld). Ze zijn goed in het navertellen van verhalen en gebeurtenissen en hebben vooral oog voor details. Een samenhangend verhaal vertellen, lukt niet echt. Fantasie wordt uitgeleefd in het spel. Het verschil tussen fantasie en werkelijkheid loopt nog door elkaar heen. Doordat de fijne motoriek nu veel beter ontwikkeld is, zijn puzzels, Lego, knippen en rijgen leuke activiteiten.

3.4.2.5 Verschil jongens en meiden

Rond deze leeftijd gaan kinderen het verschil tussen jongens en meisjes ontdekken. De tweedeling tussen jongens en meisjes ontstaat en is erg sterk bij deze leeftijdsgroep. Omdat ze volop bezig zijn met het ontdekken van een eigen identiteit en hiervoor nog deels afhankelijk zijn van de omgeving, wordt het geslacht een belangrijk onderdeel van het zelfbeeld. Jongens doen jongensdingen ('want ik ben een jongen en dus vind ik dat leuk'), meiden doen meidendingen. Het 'label' speelt hierbij een grotere rol dan het 'natuurlijk' onderscheid tussen jongens en meiden. Als je als volwassene iets bestempelt als 'waar meiden mee spelen', zullen vooral de meiden hiervoor kiezen en andersom.

Meiden zijn al vroeg veel vaardiger met taal en zullen dus anderen vragen om iets samen te gaan doen: 'Zullen we?' Ze zoeken naar een soort overeenkomst en proberen conflicten te vermijden. Dat lukt natuurlijk lang niet altijd, maar dan gaan de meeste meiden opnieuw proberen het met elkaar eens te worden. Jongens hanteren eerder een commandotoon als ze iets willen. Ze kunnen daarbij ook dreigen: 'Als je niet..., dan...' Vooral in hun spel vallen dezelfde verschillen op.

Kinderen van deze leeftijd zijn volop bezig met het ontdekken van hun eigen identiteit. Het geslacht speelt hierbij als vaststaande, heldere indeling een grote rol. Niets is zo duidelijk als 'ik ben een jongen/meisje'. Bevers zullen dan ook sterk de neiging hebben hiernaar te handelen. Bij kleuters blijkt dat meiden veel vaker gevraagd worden mee te spelen dan jongens. Meiden kiezen sneller eieren voor hun geld, door te delen en zich te schikken.

Jongens zullen wat meer strijden om 'schaars' spel materiaal of de 'belangrijkste' rol. Het spel van meiden neigt nogal eens naar het verkennen van verzorgende relaties. In het spel van jongens gaat het veel meer om het vaststellen van de pikorde in de groep, om de baas willen zijn en laten zien wat je allemaal durft. Ze zoeken daarbij ook voortdurend grenzen op. Waarschuwingen van leiding proberen ze daarbij zoveel mogelijk te negeren. Meiden kijken onbewust eerst naar het gezicht van de leiding, voordat ze iets gedurfd gaan ondernemen. Als dat gezicht gevaar of angst uitstraalt, zullen veel meiden van het risicogedrag afzien.

3.4.2.6 Spelleiding

Algemeen

- Veel verschillende materialen, spelletjes, activiteiten en verhalen aanbieden.
- Geef ruimte voor zelfstandig spelen, zonder inbreng van de leiding; ongedwongen en vrij spelen. Hierbij volg je kinderen in hun spel, zodat je er eventueel op in kunt spelen, bijvoorbeeld door materiaal toe te voegen aan hun spel.
- Introduceer groepsspelletjes, met activiteiten waarbij het samen bezig zijn een belangrijk element is. Zorg dat het aantal spelregels beperkt blijft, maar dat de regels die er zijn duidelijk en voor iedereen hetzelfde zijn.
- De uitleg van een spel moet aansluiten bij de belevingswereld. Je kunt zeggen: 'Hier is je plek', maar beter is te zeggen: 'Hier is je berenhol, als er straks geklopt wordt ga je kijken wie er is'.
- Doe bij elke activiteit voor hoe het moet.
- De activiteiten mogen niet te lang duren.
- Neem niet allerlei verschillende spelvormen op in één activiteit, doe dit liever één voor één.
- Op een groot speelveld of in een grote zaal voelen de kinderen zich verloren. Geef door middel van touwen of stoelen hun speelruimte aan.
- Zorg ervoor dat er ruimte en aandacht is voor ieder kind. Speel hierbij in op de karakters van

de kinderen: rem af en toe haantjes de voorste af en nodig de stille kinderen uit mee te doen.

Jonge bevers

- Spreek begrijpelijk, gebruik korte zinnen en wees duidelijk, overvraag niet.
- Stel niet te hoge eisen en laat bij corrigerende opmerkingen merken dat je het gedrag of de handeling afkeurt, maar niet de persoon.
- Als de bevers keuzes maken, perk dan het aantal keuzemogelijkheden in. Houd het voor de bevers overzichtelijk.
- Bied leuke, spannende, boeiende en korte activiteiten aan. Voorkom dat het te lang duurt, maar herhaal regelmatig wat de bevers aanspreekt.
- Houd rekening met activiteiten waarbij je moet lezen of schrijven. Gebruik een tekening als alternatief.
- Geef ruimte voor ontdekking, zowel individueel als samen in korte activiteiten, die met variaties herhaald worden.
- Maak bij spelletjes gebruik van fantasierollen, als het daardoor zowel leuker als duidelijker wordt. Houd het echter simpel en gebruik geen ingewikkelde metaforen of meerdere lagen.

Oudere bevers

- Zorg dat je een goed beeld hebt van de verschillende werelden waarmee de bever te maken heeft. Probeer hiermee rekening te houden in de activiteiten, zodat er geen conflicten ontstaan tussen de regels en gebruiken in de andere leefwerelden. Wanneer iets thuis of op school als gevaarlijk wordt bestempeld, dan kunnen ze daar bij Scouting niet snel overheen stappen en zomaar meedoen.
- Het spel is vooral gericht op bewegingsactiviteiten, zoals springen, rennen, klimmen en klauteren, hangen en duikelen aan een rekstok, een tikspel of een kring- en overloopspel.
- Wat is belangrijk (waarden) en welke regels gelden (normen)? De regels maken de wereld beheersbaar, geven duidelijkheid en daardoor krijg je als bever grip op de wereld. Zorg voor een aantal basisregels die te overzien zijn en waar je voor bevers een duidelijk verband naar kunt leggen bij op de situatie toegepaste 'subregels'.
- Zorg voor actie in de activiteiten en laat deze met variaties terugkomen. Herkenning en beheersing geven een gevoel van zekerheid en dat is goed voor het zelfbeeld. Een positief zelfbeeld is belangrijk voor het ontwikkelen van het zelfvertrouwen.
- Geef sturing aan een activiteit, geef instructie en richtlijnen, maar geef ook ruimte om de individuele mogelijkheden te ontwikkelen.

3.4.2.7 Samenvatting

Kenmerken bever	Type spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none">• Ontdekken• Onderzoeken• Spontaan• Karakters worden duidelijker• Vriendjes• Fantasie	<ul style="list-style-type: none">• Rollenspel• Spontaan en origineel• Beweeglijk• Leren doorspelen• Creatief• Samenspelen• Fantasiespel	<ul style="list-style-type: none">• Aanleren vaardigheden• Niet te lange spelen• Geef voorbeelden• Gebruik fantasie• Veel variatie• Veel bewegen• Gebruik thema's of verhalen• Fysieke grenzen verleggen• Eenvoudige regels

3.4.3 Welpen

3.4.3.1 Inleiding

De leeftijd van welpen loopt van 7 tot 11 jaar (groep 4, 5, 6 en 7 van de basisschool). Dit is de fase van het schoolkind, een periode waarin de groei en ontwikkeling meestal 'redelijk' rustig verlopen. In het vorige schema van de 6- tot 7-jarige bevers is te lezen welke kenmerken deze groep heeft bij de overgang van bever naar welp. Een welp maakt onderdeel uit van een speltak die zich kenmerkt door grote onderlinge verschillen. De jongsten kunnen zich echt nog wat verloren voelen in de groep en de oudsten doen al mee met de 'grote jongens en meiden'. De oudste en de jongste welpen schelen gemiddeld vier jaar van elkaar; dat is een lange ontwikkelingsperiode. Daarom is de ontwikkeling van de welp gesplitst in drie groepen: 7- tot 8-jarigen, 8- tot 9-jarigen en 9- tot 11-jarigen.

3.4.3.2 Ontwikkelingsgebieden 7- en 8-jarigen

Lichamelijk

- In de groei en de ontwikkeling is een toename van lichaamskracht te zien.
- De coördinatie van de zintuigen, het lichaam, de kracht en de omgeving laten een explosie aan bewegingsmogelijkheden toe.
- Hierdoor is de individuele actie nu ook mogelijk in groepsverband.

Verstandelijk/cognitief

- Er is sprake van bewustzijn en bewustwording van het eigen kennen en kunnen en de betekenis hiervan in relatie tot anderen.
- De concentratie neemt langzaam toe en de spanningsboog wordt groter, waardoor langer bezig zijn met een activiteit mogelijk is. Maar er is nog wel vraag naar veel variatie.
- Het kind kan droom en werkelijkheid van elkaar onderscheiden.
- De belevingswereld wordt een stuk groter. Er ontstaat een grote nieuwsgierigheid naar onbekende dingen en werelden. In het bekende wordt meer het hoe en waarom gezocht.
- Leren lezen, schrijven en eenvoudige optel- en aftreksommen maken.
- Zoeken oplossingen nog vooral op basis van tastbare zaken, maar kunnen al wel bepaalde voorstellingen maken ('stel je hebt een ... en daarmee wil je ...').
- Begrijpen nog niet alles van de wereld om zich heen, en gebruiken fantasie om de ontbrekende kennis aan te vullen tot een 'logisch' geheel: fantasie en werkelijkheid lopen soms door elkaar.

Sociaal

- Willen ergens bij horen, een plek hebben in de groep, maar het verdelen van de groepsrollen is erg moeilijk. Een kind zoekt evenwicht in de verschillende werelden waarin het kind rollen toebedeeld krijgt, heeft of zou willen hebben. Ook krijgt een kind te maken met oordelen en vooroordelen.
- Hebben nu inzicht in het feit dat mensen niet alleen fysiek verschillen, maar ook verschillen in karakter en interesses.
- Kinderen worden zelfredzaam als het gaat om persoonlijke verzorging, al moeten ze er nog wel aan worden herinnerd.
- Leren dat twee mensen ergens soms verschillend over iets kunnen denken.

Emotioneel

- Kunnen nu de belangrijkste emoties onderscheiden en bij zichzelf benoemen. Er is ook steeds beter inzicht in de oorzaak van een bepaald gevoel, hoewel vaak alles al dan niet terecht aan

een directe aanleiding ('de druppel') wordt gekoppeld. Als er geen duidelijke oorzaak is voor een negatieve emotie, wordt soms een reden aangewezen die 'het makkelijkste voor handen is'.

- Kunnen nog erg schommelen: het ene moment zijn ze volledig overstuurd, het andere moment schaterlachen ze weer. Kinderen kunnen hun emoties niet altijd reguleren en kunnen erdoor worden overmand. Volwassenen zijn nodig om dit in goede banen te leiden.
- Krijgen specifieke, persoonlijke interesses en voorkeuren die zichtbaar worden in verzamelingen, kleding, spel, etc.

Moreel

- De jongste welpen houden zich strak aan de regels. Regels geven duidelijkheid.
- Ze letten ook op of andere kinderen zich aan de regels houden, zo niet dan zullen ze vaak klikken.
- Welpen houden zich aan de regels (niet vals spelen) om problemen te voorkomen.
- Kunnen op langere termijn denken wat betreft straf en beloning (als je nu dit doet, mag je morgen ..., als de leiding nu boos wordt, mag ik volgende week misschien niet...).
- Verwonderen zich over bijzondere dingen en gaan zich afvragen waarom dingen gebeuren.
- Beginnen de basis te leren van de religie van hun gezin.
- Het kind beseft dat iemand die dood is nooit meer terugkomt en gaat daardoor nadenken over zijn of haar eigen kwetsbaarheid.

3.4.3.3 Ontwikkelingsgebieden 8- en 9-jarigen

Lichamelijk

- Nu de lichaamskracht vergroot, wordt krachtmeting een deel van de competitie.
- Kunnen steeds beter fysiek anticiperen en afstanden inschatten, waardoor bijvoorbeeld balspelen een stuk dynamischer worden.
- De actieradius wordt groter door fietsen, skaten en het beoefenen van sporten in sportclubs.

Verstandelijk/cognitief

- Kinderen nemen steeds meer dingen waar en krijgen op school meer vakken aangeboden, waardoor hun interesses geactiveerd worden.
- Zij willen onderzoeken en ervaren, gaan dieper in op onderwerpen en zoeken achterliggende bedoelingen. Er worden veel waarom-vragen gesteld.
- Begrijpen de verschillende geldwaarden van munten en briefjes.
- Ze gaan de gevolgen van een actie onderzoeken en kunnen een beetje vooruit denken. Wat zou er kunnen gebeuren als ...

Sociaal

- Winnen en verliezen, moet je leren. Dit is bepalend voor je aanzien in de groep.
- Kinderen vanaf 8 jaar hebben door dat je meer bereikt als je jezelf iets meer bescheiden opstelt.
- Het verwerven van een plaats en van status binnen een groep geeft vaak een nabootsing van het gedrag van de meest actieve of dominante groepsleden. Dit gaat soms gepaard met stoer doen of indruk maken (en een verhoogd veiligheidsrisico).

Emotioneel

- Kinderen weten wat ze kunnen, wat mag en waar grenzen liggen.
- Ze hebben een redelijke dosis zelfvertrouwen.

- Ze willen meer dingen zelfstandig doen

Moreel

- Kinderen zijn in staat om feedback te geven en te ontvangen van mensen die dichtbij hen staan.
- Begrijpen dat er op Scouting soms hele andere regels gelden dan bijvoorbeeld thuis of op school.
- Maken zich druk om de wereld om hen heen, bijvoorbeeld over het klimaat of over dierenleed.
- Krijgen door dat er kinderen zijn die het minder goed getroffen hebben (wanneer duidelijk zichtbaar: armoede, beperkingen, etc.).
- Onder invloed van ouders, leraren en media nemen de vooroordelen toe.
- De gewetensontwikkeling komt op gang.
- Regels die binnen de eigen religie gelden, kunnen als erg zwart-wit en allesoverheersend worden gezien. Het is soms moeilijk te begrijpen dat er kinderen met andere achtergronden zijn.

3.4.3.4 Ontwikkelingsgebieden 9- tot 11-jarigen

Lichamelijk

- Het buitenspel blijft belangrijk en beantwoordt aan de behoeften.
- De fijne motoriek breidt zich uit en wordt duidelijk in activiteiten als schrijven, creatieve activiteiten en het maken van constructies.
- Verschillende lichaamsdelen zijn nu in verhouding. Het kind zit lekker in zijn vel.

Verstandelijk/cognitief

- Belangstelling voor thema's krijgt vorm in spreekbeurten en verhalen.
- Belangstelling voor verzamelen, techniek, natuur, mechaniek, codes en geheimschrift groeit.
- Fantasie en werkelijkheid hebben een eigen plaats gekregen.
- Kinderen van deze leeftijd gaan meer beredeneren, rationaliseren en met elkaar overleggen.

Sociaal

- Behoeft aan groepsactiviteit is en blijft belangrijk.
- De uitdaging moet nu meer in de moeilijkheidsgraad gezocht worden. Vriendschappen worden duurzamer en steeds meer gebaseerd op voorkeuren voor bepaalde karaktereigenschappen of gedeelde interesses (in plaats van 'daar speel ik het meeste mee, omdat het zo uitkomt').
- Jongens en meiden gaan zich zelf profileren en tegen elkaar afzetten: de jongens tegen de meiden, waarbij grenzen worden opgezocht; verschillen en grenzen zijn of worden zichtbaar.
- Op zoek naar sociale identiteit: hoe zien anderen mij?
- Er ontstaat een behoefte aan privacy, een eigen mening. Ze willen serieus worden genomen. De term 'kinderachtig' komt voor het eerst voorbij en uit zich in bijvoorbeeld speels verzet tegen themafiguren ('Ik weet heus wel dat jij ... bent').
- De oudste welpen krijgen een medeverantwoordelijkheid voor de jongere kinderen.

Emotioneel

- Waar het kind eerder bang was voor fantasiewezens als draken en krokodillen onder het bed, ontstaat nu angst voor reële zaken als oorlog en geweld.
- Leren emoties reguleren en het uiten ervan (zo nodig) vermijden of uitstellen.
- Het kind leert een breder palet aan emoties (jaloezie, teleurstelling, schaamte) begrijpen en

herkennen bij anderen en kan erop inspelen.

Moreel

- De oudere welpen gaan begrijpen dat regels een reden hebben. Regels zijn er 'voor het algemeen nut'. Iedereen moet zich er aan houden, want 'stel dat iedereen zou besluiten dit niet te doen...'
- Ze gaan begrijpen dat regels 'slechts' afspraken zijn en niet in steen staan gebeiteld.
- Je kunt er dus over onderhandelen en sommigen zullen dat ook uitgebreid gaan doen.
- Worden meer zelfsturend.
- Ze gaan nadenken over onderwerpen die te maken hebben met rechten en plichten en ze kunnen zichzelf vergelijken met bijvoorbeeld kinderen in andere landen of kinderen in Nederland die het anders hebben dan zichzelf.
- Oudere welpen staan steeds vaker kritisch staan tegenover regels die worden gesteld. Ook kan een welp zich gaan schamen voor de manier waarop ouders zich gedragen.

3.4.3.5 Spelinteresse

In deze leeftijdsperiode maken de kinderen een hele ontwikkeling door. Door toename van lichaamskracht en coördinatie oefent het kind, dat een sterke behoefte heeft aan beweging, vele nieuwe vaardigheden: duikelen, stoeien, in bomen klimmen, hinkelen, werpen en vangen. Deze vaardigheden worden ook wel de grondvormen van het bewegen genoemd. Daarbij kan een beweging eindeloos worden herhaald, zoals duikelstangen of schommelen. De bewegingen worden meer gecoördineerd en verfijnd. Het blijft moeilijk om lang geconcentreerd achter elkaar met iets bezig te zijn, maar in hun spel worden activiteiten wel langduriger volgehouden en daarbij vaak complexer qua regels en fantasie.

Samen spelen, het optrekken met vriendjes uit de buurt, is belangrijk. Kinderen in deze leeftijd vormen wel vriendenclubjes en krijgen daarbinnen voorkeuren, maar vriendschappen zijn nog niet zo sterk, standvastig en intiem als vanaf 11 of 12 jaar.

In deze leeftijd leert het kind verder omgaan met groepsverhoudingen – de sterke leider, de meelopers – en moet het ook zelf voor zijn of haar plaats gaan knokken. Voor het eerst komt ook voorzichtig het prestatievermogen naar voren: een kind meet zijn of haar mogelijkheden met die van een ander.

Het kind heeft nog veel fantasie en de drang om de wereld te ontdekken leidt tot prachtige spelen die eindeloos kunnen duren. Bijvoorbeeld geheime hutten, oorlogje, ziekenhuisje, of toneel spelen. Ook worden er spelletjes gespeeld die enigszins aan spelregels gebonden zijn, zoals knikkeren, tikkertje of verstoppertje. Activiteiten die de welp verder onderneemt, zijn bijvoorbeeld schrijven, eigen verhalen maken, handenarbeid, lezen, technisch Lego, denkspelletjes en gezelschapspelletjes.

De interesse van welpen in de wereld is enorm. Ze zijn zeer leergierig en willen weten hoe dingen werken. Het is de leeftijd waarop ze eigen hobby's krijgen, verzamelingen aanleggen en over zeer gespecialiseerde onderwerpen veel weten te vertellen.

3.4.3.6 Verschil jongens en meiden

Waar het bij bevers nog vooral om de eigen identiteit draait, begint het bij welpen belangrijk te worden om ergens bij te horen. Je geslacht 'bepaalt' niet alleen wat je doet ('Ik ben een jongen, dus ik speel met auto's', 'moeders zorgen voor baby's'), maar ook bij welke groep je hoort. Jongens horen bij jongens, meiden horen bij meiden. Kinderen van het andere geslacht zijn daarom 'maar stom', net als activiteiten die stereotype zijn voor het andere geslacht.

Er zijn veel overeenkomsten in behoeftes en talenten; de overeenkomsten zijn in deze speltak groter dan de verschillen. De verschillen liggen vooral in de omgang met elkaar.

Jongens zoeken veiligheid via competitie met de ander. Het is voor jongens belangrijk om te weten wat ze waard zijn in vergelijking met anderen. Niet om altijd de beste te zijn, maar om je positie te kennen. Dat geeft rust en veiligheid. Jongens zoeken graag onderling de competitie in fysieke uitdagingen, terwijl meiden hier vaak wat onzekerder in zijn en graag als team de overwinning delen.

Jongens zijn beweeglijker dan meiden. Ook is de fijne motoriek minder goed ontwikkeld. Meiden zullen hierdoor activiteiten als knutselen langer volhouden dan jongens, hier wat preciezer in zijn en veel aandacht besteden aan details. Jongens zijn sneller tevreden (of gefrustreerd als het niet gelijk lukt) en onderzoeken bij deze activiteiten vaker een 'alternatieve' manier om materialen te gebruiken of het resultaat 'jongensachtiger' te maken. Dit stimuleert ook hun creativiteit. Jongens zoeken graag onderling de competitie in fysieke uitdagingen, terwijl meiden hier vaak wat onzekerder in zijn en graag als team de overwinning delen.

Het groepsproces bij jongens en meiden werkt ook anders. Voor meiden is de veiligheid in de groep belangrijker en daarom overleggen ze eerst, sluiten compromissen en maken ze afspraken over wie wat gaat doen. Daardoor hebben ze vaak ook een beeld van het eindresultaat. Jongens zoeken veiligheid in competitie of rangorde en deze strijd gaat ook door bij samenwerkingsopdrachten. Jongens overleggen daarom luidruchtiger en laten elkaar niet altijd uitpraten. Omdat jongens ook nog wat impulsiever zijn, is er als ze aan de slag gaan slechts een grof idee van het eindresultaat. Iedereen gaat zelf met iets aan de slag, waarvan hij denkt dat het zo afgesproken is. Dat wordt dan in een later stadium in elkaar gepast tot een 'collage van onderdelen'. Dit wordt bij jongens zo geaccepteerd, terwijl het door meiden sterk wordt afgekeurd als er zonder overleg van het plan wordt afgeweken.

3.4.3.7 Spelbegeleiding

Algemeen

- Welpen zijn ondernemend, ze willen veel leren en kunnen. Bied daarom een grote verscheidenheid aan activiteiten en spelletjes aan. Ze willen uitgedaagd worden, maar ze willen zichzelf ook af en toe bewijzen in activiteiten waar ze al goed in zijn (dat is dus voor iedere persoon anders).
- Breng veel variatie in de activiteiten aan en besteed niet te veel tijd aan uitleggen maar laat ze de activiteit doen.
- Terugkomende en herkenbare activiteiten (vooral de populaire) worden enthousiast ontvangen en geven zelfvertrouwen, maar plan die niet teveel of te kort op elkaar en breng subtiele variatie aan met bijvoorbeeld thema, locatie of materiaal.
- Kom tegemoet aan de bewegingsdrang. Veel bewegen dus!
- Groepsspelletjes worden prachtig gevonden. De jongsten moeten dit echter nog echt leren. Houd hier rekening mee! Vooral het voor het eerst samenspelen als team is lastig. Bij voetbal hangen ze met een hele kluit om de bal. De oudere kinderen hebben meer gevoel voor tactiek en samenspel.
- Doe bij elke activiteit voor hoe het moet, of laat welpen die de activiteit al kennen of het begrijpen dit doen (het 'plaatje').
- Geef het spel een duidelijk einde, dit kan bijvoorbeeld door het aanwijzen van een winnaar.
- De welpen hebben de neiging steeds maar door te gaan met hun activiteiten. Het is daarom

prettig dat de leiding de grenzen aangeeft en stopt op het hoogtepunt. Zorg voor rustpunten in het programma (bijvoorbeeld theedrinken, een concentratiespel of vertel een verhaal).

- Er is nog veel fantasie in hun spel. Maak daarom gebruik van het Jungleboekthema. Thema's die je zelf verzint, kunnen hier dan goed op aansluiten. Zorg dat de thema's in avontuurlijke verhalen worden verwerkt. Doe een appèl op hun creativiteit en expressie.
- Regels zijn bespreekbaar, maar wel voorafgaand aan de activiteit. Houd tijdens de activiteit altijd de vooraf gestelde regels aan. Leg bij verandering van de regels het spel altijd even stil, zodat het goed duidelijk is. Dit voorkomt frustratie en gevoelens van 'oneerlijk' en 'voortrekken'. Regels kun je opbouwen in de loop van de tijd.

Omdat je uiteindelijk toch allemaal dezelfde activiteiten doet en de welpen luisteren naar dezelfde uitleg, is het van belang te weten in een persoonlijke benadering een iets andere invalshoek te gebruiken in de verschillende leeftijdsfasen.

Invalshoek 7- en 8-jarigen

Zorg voor uitdagingen, variatie en kom tegemoet aan de fantasie en bewegingsdrang. Wees duidelijk bij de uitleg en spreek regels af. Dit geeft houvast. Controleer of de uitleg is begrepen. Varieer regelmatig de groepssamenstelling waardoor het kind zich leert aanpassen, alle groepsleden leert kennen en niet altijd in het winnende of verliezende team zit. Deze leeftijdsgroep moet nog leren verliezen. Leg de nadruk bij het team en de activiteit, in plaats van de individuele prestaties (dit team was als eerste klaar, in plaats van dit team was sneller of heeft beter zijn best gedaan).

Invalshoek 8- en 9-jarigen

Bied een breed programma aan met veel spelmogelijkheden. Niet alleen competitie is belangrijk, maar ook samenspel waarvoor gezelschapsspellen, zang-, raadsel- en reactiespellen geschikt zijn. Geef sturing aan de groep. De behoefte aan zelfstandigheid is groot, dus laat ze meehelpen bij bijvoorbeeld het klaarzetten en het voordoen van al bekende activiteiten voor de nieuwe welpen.

Invalshoek 9- tot 11-jarigen

Geef opdrachten en bied ruimte voor ontdekkingen, fantasie en dadendrang in het kader van 'verkennen'. Geef de richting aan, bied ondersteuning en geef begeleiding waar nodig. Wees je bewust van de ontwikkeling van de jeugd, de groepsdynamica en sluit je ogen niet als iets moeilijk of lastig is om op te pakken. Zaken als buitensluiten en pesten beginnen op deze leeftijd. Maak dit bespreekbaar in het leidingteam. Geef oudere welpen meer verantwoordelijkheid in de ondersteuning van de jongsten, voor het materiaal en bij het uitleggen van bekende activiteiten.

3.4.3.8 Samenvatting

Kenmerken welp	Type spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> • Vriendjes • Groepsrollen • Zelfstandiger • Ontdekken woonomgeving • Veel willen weten • Samen doen belangrijk • Fantasie • Creatief • Actief 	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasie in het spel • Spelregels meer toepassen • Bewegen is belangrijk • Bewegingen herhalen • Coördinatie verfijnder • Gezelschapsspelen • Dingen zelf maken, zelf doen • Technieken en vaardigheden willen leren • Competitie in teams 	<ul style="list-style-type: none"> • Veel variaties aanbieden • Veel bewegen • Duidelijke leiding nodig • Voorbeelden geven • Nieuwe activiteiten aanbieden • Fantasie, thema's gebruiken • Houd je als leiding ook aan de regels

3.4.4 Scouts

3.4.4.1 Inleiding

Scouts hebben de leeftijd van 11 tot 15 jaar (groep 8 van basisschool en leerjaar 1, 2 en 3 van het voortgezet onderwijs). Deze leeftijdsfase en de ontwikkelingsfase van prepuberteit en de puberteit is voor elke ouder en leidinggevende een uitdaging. Een fase waarin de behoefte aan zelfstandigheid groeit, veel praten met vrienden centraal staat en de mening van ouders en leiding niet altijd op prijs wordt gesteld. Enerzijds willen zij nieuwe ervaringen opdoen en dingen anders doen, maar anderzijds geven vaste gewoontes en rituelen duidelijkheid en zekerheid. Op dit vlak opereren vraagt creativiteit, energie en vooral geduld. In deze groep komt de overgang van de basisschool naar voortgezet onderwijs aan bod. Omdat dit een scheiding aangeeft, wordt dit verwerkt in het onderstaande schema. Door de welstand waarin wij leven (denk aan voeding) is voornamelijk de lichamelijke puberteit vervroegd in vergelijking met vijftig jaar geleden.

3.4.4.2 Ontwikkelingsgebieden 11- en 12-jarigen

Lichamelijk

- Voorkeur voor buitenspel, als het kan in competitievorm. Ook jongens tegenover meiden. Er is wel een verschil in soorten van competitie tussen jongens en meiden. Jongens zoeken meer naar fysieke competitie, meiden willen graag meer samenwerking erin.
- Zij kennen hun eigen kracht, energie en mogelijkheden en maken daar dankbaar gebruik van.
- De hormonen gaan opspelen, lichamelijke veranderingen worden duidelijk.
- Het verschil in ontwikkeling tussen jongens en meiden is zichtbaar; waar de meiden al in de puberteit komen, zijn de jongens nog niet zo ver.
- De persoonlijke verzorging kan bij jongens wel eens te wensen over laten en is niet belangrijk of juist héél belangrijk bij meiden.

Verstandelijk/cognitief

- Realiteitszin en reëel denken, leiden tot abstract denken (over onderwerpen die je niet in het echt kunt zien, voelen of met andere zintuigen waar kunt nemen). Dit past bij de schoolse vaardigheden die gevraagd worden.
- Zelfkennis groeit mede door het bewustzijn en worden van het eigen kennen en kunnen.

Sociaal

- Thuis is en blijft de basis van waaruit de jongere scout experimenteert en opereert.
- Grenzen in relaties worden gezocht, verlegd, kritisch bekeken, overdacht en er wordt op gereageerd.
- De sociale vaardigheden laten nu meer vormen zien. Dit houdt verband met de groei van mensenkennis en het toepassen van die kennis.
- Het zelf doen en aantonen dat het kan, krijgt zowel individueel betekenis als in groepsverband. De betekenis van de groep is heel belangrijk en kan veel invloed hebben.
- Tussen 10 en 12 jaar leren kinderen rekening houden met de belangen van anderen. Vaak handelen ze volgens het give and take-principe: als jij wat voor mij doet, doe ik wat voor jou.

Emotioneel

- Het zelfbeeld, het zelfvertrouwen en de mate van zelfstandigheid laten zien hoe sterk het kind in het leven staat.
- Vriendschappen kunnen heel intensief zijn en de eerste verliefdheid komt voor.

- Onder invloed van lichamelijke veranderingen, andere relaties met leeftijdsgenoten, toegenomen verantwoordelijkheden, toenemende druk van ouders en de confrontaties met eigen (on)mogelijkheden en beperkingen ontstaat een periode van emotionele instabiliteit en een verminderd zelfvertrouwen.
- Zaken als faalangst, compensatiegedrag, niet gemotiveerd zijn, 'pester' zijn of gepest worden, is afhankelijk van de mogelijkheden van een individu, maar ook van de reacties van de omgeving.
- Begin van een volledig ontwikkeld concept van eigenbelang, zelfrespect en hoe anderen tegen hem of haar aankijken (vooral leeftijdsgenoten).
- Begrijpen dat eenzelfde situatie bij verschillende personen verschillende gevoelens teweeg kan brengen en dat dit zelfs bij eenzelfde persoon kan variëren.

Moreel

- Scouts begrijpen heel goed waarom er regels zijn, maar een regel moet wel nuttig zijn.
- Een regel waarvan ze het belang (nog) niet inzien, zullen ze niet serieus nemen.
- Scouts in deze leeftijd beginnen tegenstellingen in de wereld, in het geloof en andere belangrijke zaken te zien. Ze zullen de volwassenen confronteren en vragen stellen over deze tegenstellingen.
- Scouts gaan regels ter discussie stellen.
- Ze zien in dat sociale regels er zijn om het leven overzichtelijk te houden.
- Ze kunnen soms zo in iets opgaan, dat ze de regels totaal vergeten.
- Scouts kunnen keuzes maken op basis van hun geweten ('Wat jij niet wilt dat u geschiedt ...').

3.4.4.3 Ontwikkelingsgebieden 12- tot 15-jarigen

Lichamelijk

- Er is een groeispurt te zien, waarbij de lichamelijke groei in sprongen gaat, voornamelijk met betrekking tot de lengte. Hierdoor raakt de puber letterlijk en figuurlijk uit zijn evenwicht en wordt hij of zij slungelig en onhandig.
- In deze periode bereiken ze de vruchtbare leeftijd (menstruatie, zaadlozing).
- Bij jongens is er een snelle ontwikkeling van spieren. Ze worden (gemiddeld) sneller en sterker dan meiden.

Verstandelijk/cognitief

- Doordat verschillende delen van de hersenen zich op verschillende momenten ontwikkelen in deze periode, kunnen scouts in deze periodes minder rationeel en meer emotioneel en gevoeliger reageren.
- Door deze ontwikkeling in de hersenen zijn ze erg bezig om directe behoeften te bevredigen en hebben ze hun impulsen niet onder controle. Hebben ze zin in ijs, dan willen ze meteen een ijsje kopen.
- Bovendien kunnen ze nog niet goed plannen. Het besef dat ze bijvoorbeeld iets moeten voorbereiden voor Scouting en dus ruim op tijd moeten beginnen, is nog niet zo aanwezig.

Sociaal

- De overgang naar de middelbare school betekent veel nieuwe ervaringen opdoen. Alles wat vertrouwd was, loslaten. Ze krijgen te maken met een nieuwe groep, nieuwe vakken, meer docenten en een andere manier van leren.

- Het proces van losmaken wordt duidelijk. Er moeten steeds veel en nieuwe keuzes gemaakt worden, die van invloed zijn op de toekomst en derhalve grote consequenties hebben.
- Meer omgaan met leeftijdsgenoten en meer buitenshuis verblijven, hoort ook bij dat proces.
- Ze zijn in staat om gezamenlijke beslissingen te nemen en regels op te stellen in een groep en zich daaraan te houden.
- Het zich conformeren aan een groep, het erbij horen, biedt steun bij alle onzekerheden. Het kan leiden tot onbegrip van volwassenen en conflicten met die volwassenen.
- Kunnen luisteren naar andere meningen en hier op een respectvolle manier mee omgaan, ook als dit een andere mening is.

Emotioneel

- De seksuele rijping kan een gevoel van schaamte tot gevolg hebben. Het gaat vooral om de persoonlijke beleving. Deze is heel bepalend en de door de puber zelf bepaalde maatstaven kunnen een minderwaardigheidsgevoel of onzekerheid tot gevolg hebben.
- Eigen ideeën, keuzes en beslissingen worden medegedeeld, beargumenteerd en al dan niet met toestemming uitgevoerd.
- Herkennen in zichzelf de neiging tot eenzaamheid, verlegenheid, rebellie en leren hiermee omgaan.
- Zijn zich bewust van pesten en de effecten van pesten.
- Kunnen gevoelens, aspiraties en zorgen delen met groepsgenoten.
- Al deze ervaringen hebben motivatie of demotivatie tot gevolg. Hierdoor wordt de zelfbeoordeling, de zelfkritiek en daarmee de zelfbetekenis beïnvloed. De realiteitszin kan zelfs vertekend worden of zijn.
- Snappen waarom verschillende situaties bij verschillende mensen verschillende gevoelens teweeg kunnen brengen en kunnen dit ook enigszins voorspellen en ernaar handelen. Ze snappen ook dat eenzelfde persoon soms verschillend kan reageren, omdat er vaak meer dan één factor meespeelt.

Moreel

- Het is belangrijk dat scouts regels zien als die van henzelf.
- Ongewenst gedrag kan worden bediscussieerd, omdat scouts in staat zijn de eigen fouten en gevolgen ervan in te zien. Ook kunnen er afspraken voor in de toekomst worden gemaakt.
- Hoewel de regels bekend zijn, is het soms moeilijk voor hen zich aan regels te houden als de sociale druk groot is of als ze opgaan in een spel. Spelregels worden wel eens creatief omzeild (om te winnen of gewoon als uitdaging).
- Mening van leeftijdsgenoten en de eigen sociale groep worden belangrijker dan die van volwassenen.
- Bezig met en erkenning krijgen voor prestaties, ervaringen of dingen die bereikt zijn.
- In staat zijn om gevolgen te verbinden aan (eigen) levensbeschouwelijke keuzes (bijvoorbeeld bidden voor het eten) en deze ook ter discussie te stellen.
- In staat zijn om alleen of met de ploeg deel te nemen of een bijdrage te leveren aan een levensbeschouwelijke aandacht.
- Zelfstandigheid, 'volwassen worden' en een gevoel van onafhankelijkheid zijn erg belangrijk in het losmakingsproces. Dit kan leiden tot 'volwassen gedrag' tegen de regels in (te laat thuiskomen, roken, drinken, etc.).

3.4.4.4 Spelinteresse

In deze leeftijdsgroep ontstaan hechte vriendengroepen. Eigen groepjes die samen sporten, hobby's hebben of lekker kletsen in de eigen kamer. Het is belangrijk om ergens bij te horen en echt interesse te hebben voor elkaar.

Groepswork komt veel aan bod; zowel competitieve spelen, teamspelen gericht op samenwerking of samen werken aan een opdracht, zoals samen een veldkeuken bouwen. Ze leren gemakkelijk nieuwe dingen en willen veel zelf kunnen. Ze moeten dit vooral ook (aan anderen) laten zien.

Prestaties leveren, is belangrijk. Vaak gaat het nog meer om de groepsprestaties dan om individuele competitie. Soms is er ook een periode van klungeligheid door de snelle groei, maar uiteindelijk kunnen scouts lichamelijk enorm veel; ze zijn lenig, snel en ze overzien de ruimte. Bewegingen zijn daardoor veel gericht; ze kunnen uren bezig zijn om iets onder de knie te krijgen (bijvoorbeeld koppen, spagaat maken, hiphop dansen, etc.).

Ze houden van spelen met spelregels, maar deze moeten wel uiterst rechtvaardig worden gehanteerd. Ze zijn in voor allerlei verschillende activiteiten. Als het niet te kinderachtig wordt gepresenteerd, zijn ze voor heel veel dingen warm te krijgen.

Het is heerlijk om er met een groepje alleen – dus zonder leiding – op uit te trekken. Speurtochten, hikes of op de fiets naar het kampterrein. Het zorgen voor jezelf – kamperen, koken, een eigen plek maken – vinden ze prachtig, al hebben ze er soms nog veel aanwijzingen bij nodig.

Scouts zijn sterk gericht op de realiteit: het spel moet niet te fantasieerijk worden. Thema's worden gebruikt als rode draad. Daarnaast slaan informatieve en samenwerkingsactiviteiten enorm goed aan. Dit heeft direct te maken met de vorming van waarden en normen.

3.4.4.5 Verschil jongens en meiden

Het verschil in de ontwikkeling tussen jongens en meiden is bij deze speltak het grootst. Meiden liggen soms wel twee jaar voor in hun ontwikkeling ten opzichte van jongens.

Jongens zijn baldadig, stuiten en duwen elkaar, pakken elkaars spullen af, duwen elkaars stoel weg, willen 'even' iets tussendoor doen. Meiden 'frutten' overigens ook aan elkaar, maar dat fysieke contact is veel kleiner. Ze zijn over het algemeen rustig en zitten vaker bij elkaar.

Het competitie-element is heel belangrijk bij jongens, dan gaan ze harder werken. Competitie zit in jongens. Ze vergelijken zich met elkaar, ze juttten elkaar op. Ze zijn gevoelig voor opmerkingen als: in de andere groep doen ze het beter. Ze zijn gevoelig voor de directe beloning, het scoren. Soms koste wat het kost. Competitie bij meiden bestaat ook, maar is subtieler: ze willen als groep winnen, met als beloning het gevoel van goed te hebben samengewerkt en zich voor de groep te hebben bewezen. Hun doelen liggen vooral sociaal: ze willen de 'liefste' en de 'populairste' zijn.

Jongens komen uiteindelijk tot hetzelfde resultaat als meiden, maar via een andere weg. Ze zijn chaotischer, impulsiever, praktischer. Jongens zijn ook opportunistischer: ze kunnen gewoon ergens aan beginnen, niet helemaal wetend waar het schip strandt. Meiden kiezen meer voor structuur en zullen er eerder iets over zeggen als je daarvan afwijkt. Als iets niet lukt, zoeken meiden eerder externe oorzaken om aan te geven waarom het niet gelukt is.

In hun vriendschappen zijn jongens meer praktisch dan meiden: 'Jij liegt niet tegen mij en ik lieg (dan) niet tegen jou'. Ongenoegen wordt direct geuit. Als je aan meiden vraagt wat ze belangrijk vinden aan een vriendschap, noemen ze dat vriendinnen steunen elkaar steunen en dat vriendinnen geen

geheimen voor elkaar hebben. Meiden hebben meer behoefte aan verbondenheid met seksegenoten, tenminste op psychisch niveau. Meiden zoeken eerder bevestiging en delen meer met elkaar. Dat verklaart waarom de vaste kern zich vaak beperkt tot één of twee vriendinnen. Meidenvriendschappen zijn ook veel complexer: samenklitten in groepjes, anderen buitensluiten, elkaar manipuleren, aantrekken-afstoten, aardig doen behalve tegen..., dreigen: 'als jij met haar speelt, dan ben ik je vriendin niet meer', elkaar negeren, uitlachen of in de steek laten, aardig één-op-één en onaardig in een groep, naar elkaar staren, onderling fluisteren, briefjes doorgeven, iemands uiterlijk voorzien van ongevraagd commentaar, vriendjes afpikken... en dit alles buiten het zicht van volwassenen!

Jongens hebben een duidelijke opdracht nodig om aan het werk gezet te worden en aan het werk te blijven. Ze haken af wanneer ze het overzicht kwijtraken. Dat betekent dat een instructie dus meer stapsgewijs opgebouwd moet worden. Het bieden van structuur werkt goed voor scouts. Voor meiden kan de opdracht opener zijn, waarin een natuurlijk rustmoment als prettig wordt ervaren. Samen theedrinken, werkt bij meiden beter dan bij jongens. Voor jongens is variatie belangrijker dan voor meiden. Jongens kiezen bij een activiteit voor de inhoud, meiden kiezen eerder voor de anderen met wie ze iets samen gaan doen.

Ook als het gaat om straffen of belonen is er bij deze leeftijd een verschil in behoefte tussen jongens en meiden. Jongens hebben behoefte aan duidelijkheid en streng optreden. Grenzen worden opgezocht om 'stoer' te zijn en daarom is het voor jongens belangrijk dat het bewust over de grenzen gaan door de groep niet als 'stoer' wordt gezien en dat de straf ook niet 'stoer' is. Beloning is er in de vorm van meer vrijheid en complimenten over vaardigheden. Meiden worden graag sociaal gewaardeerd, voelen sociale 'afkeuring' als straf en willen graag ook aandacht voor de externe omstandigheden. Grenzen worden opgezocht voor sociale acceptatie en 'overtredingen' hebben daar ook vaak mee te maken. Meiden beroep je op hun verantwoordelijkheid vanuit karakter en waar ze goed in zijn ('Dat is toch niets voor jou?'). Hoewel duidelijk moet zijn dat het ongewenste gedrag het meisje absoluut geen 'beter persoon' maakt, moet het meisje weten dat je het gedrag afkeurt en niet haar persoon ('maar de volgende keer kun je het beter zo aanpakken...').

3.4.4.6 Spelleiding

Algemeen

- Bied veel activiteiten aan die inspelen op samenwerking en groepswerk.
- Daag scouts uit om prestaties te leveren samen met anderen, en niet ten koste van anderen. Geef ze de kans om hun persoonlijke talenten en vaardigheden voor de groep in te zetten.
- Geef tactische aanwijzingen. Gebruik spelregels en wees rechtvaardig in het hanteren van die regels.
- Een grote verscheidenheid aan activiteiten is uitdagend. De scouts willen veel weten en kunnen. Technieken en vaardigheden spreken hen enorm aan. Als leidinggevende moet je hiernaast ook de spelkant en hun fantasie en creativiteit blijven aanboren.
- Voorkom dat scouts zich betutteld voelen. Leg niet overdreven uit en gebruik geen 'kinderachtige' metaforen. Houd het bij de basis en probeer met indirecte en strategische vragen te toetsen of deze basis is begrepen ('dus als dit en dit gebeurt, wat zou volgens jou dan het slimste zijn om te doen...?').

Spelbegeleiding 11- en 12-jarigen

Als leidinggevende moet je een beeld hebben van de te verwachten veranderingen. Hoe en door wie worden de grenzen bepaald? Door de situaties of zijn er normen, regels en afspraken die de leidraad vormen? Zorg voor evenwicht tussen leiden en ruimte bieden voor experimenteren. Bespreek de

situaties die anders lopen dan afgesproken of verwacht. Houd overzicht, overwicht en toon begrip. Structuur is en blijft belangrijk, omdat structuur zekerheid biedt.

Spelbegeleiding 12- tot 15-jarigen

Overschat en onderschat inzicht in menselijke relaties en de gevoelens van pubers niet. Blijf positief en objectief in situaties waarin gezocht wordt naar grenzen en waar kritiek te horen is. Zorg voor open communicatie. Wees een voorbeeld en wees je bewust van de betekenis hiervan. Je rol als leidinggevende verandert, je wordt steeds meer de coachende begeleider. Je geeft de richting aan, maar geeft ruimte om die op andere manieren in te vullen.

3.4.4.7 Samenvatting

Kenmerken scout	Type spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> • Vriendengroep • Erbij horen • Prestatiegericht • Veel interesses • Sportief, actief • Rechtvaardig • Ontdekken, veel willen weten en kunnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Buiten spelen met de groep • Doelgerichte bewegingen • Samen spelen (teamgeest, tactiek) • Veel oefenen is leuk • Veel verschillende activiteiten naast elkaar • Doelgericht 	<ul style="list-style-type: none"> • Samenwerkingsspelen en activiteiten aanbieden • Taken verdelen • Mondelinge instructie is mogelijk, ook zonder voorbeelden • Veel spelen, bewegen en met elkaar dingen ondernemen • Presteren als groep

3.5 Basisvaardigheden voor het omgaan met kinderen

In de vorige paragraaf heb je meer informatie gekregen over leeftijd en ontwikkelingsfasen van bevers, welpen en scouts. In deze paragraaf vind je informatie over hoe je met deze kinderen kunt omgaan. Dit zijn slechts enkele basisvaardigheden en deze vaardigheden maken je zeker niet tot een volleerd opvoeder (dat kan ook niet in één dagdeel). Wel geven ze wat ideeën en handreikingen om met kinderen met afwijkend gedrag om te gaan.

3.5.1 Complimentjes geven

Door jeugdleden complimenten te geven, stimuleer je ze op een positieve manier en lever je een bijdrage aan hun zelfvertrouwen. Een positieve benadering (benoem welk gedrag je wel wilt zien en dat gedrag ook positief bekrachtigen) werkt ook beter dan zeggen wat je niet wilt zien. Let wel op dat je het niet overdrijft. Teveel positieve bevestiging (alles is altijd geweldig) werkt averechts en zorgt juist voor onder-prestatie.

Tips voor het geven van goede complimenten:

- Prijs de inspanning, de moeite die een jeugdlid doet en niet het resultaat. Hiermee stimuleer je het opdoen van nieuwe ervaringen, het leren van nieuwe dingen. Schep de veiligheid waarin het niet erg is als een kind een keer faalt.
- Benoem het gedrag concreet. Gebruik daarbij zo veel mogelijk objectieve woorden (vertel wat je ziet, niet wat je voelt).
- Wees eerlijk en 'op maat'.
- Maak geen onderlinge vergelijking tussen jeugdleden.
- Doe het direct na het vertoonde gedrag, zodat voor het kind er een duidelijke koppeling is tussen jouw reactie en het gedrag.
- Neem eens de tijd om naar je jeugdleden te kijken en te zien welke goede dingen ze doen. Zo zorg je ervoor dat je elk jeugdlid een compliment kunt geven.

3.5.2 Onverwacht belangstelling tonen

Naast het geven van complimenten, kun je ook positieve aandacht schenken aan jeugdleden op een moment dat ze leuk bezig zijn en het niet verwachten. Ga zomaar eens bij een groepje kinderen zitten dat leuk bezig is en vertel ze dat je het fijn vindt dat ze zo bezig zijn en waarom. Geef aandacht aan ze en waardeer de leuke dingen die jeugdleden doen. Dit kun je al doen door ze een aai over de bol of een knipoog te geven, door geïnteresseerd te vragen naar waar een jeugd lid mee bezig is of door op een andere manier belangstelling te tonen.

3.5.3 Grenzen stellen

Een aantal voordelen van het stellen van duidelijke regels en grenzen:

- Ze bevorderen de sfeer.
- Ze bieden veiligheid en houvast.
- Jeugdleden leren rekening te houden met elkaar.

Wanneer leiding afwijkt van de gestelde grenzen, wordt dit gezien als een beloning.

Afhankelijk van de leeftijd stel je regels en afspraken samen met de jeugdleden op. Zet de regels en afspraken ook op papier, zo mogelijk met ondersteuning van plaatjes of foto's. Dit kun je ook samen met je jeugdleden doen, bijvoorbeeld in stripvorm, met behulp van collages of door ze zelf 'goede' en 'foute' foto's te laten maken. Houd het lijstje regels beperkt: 10 regels onthouden, is al lastig voor veel jeugdleden.

Vervolgens gaat het erom deze regels en grenzen te handhaven. Wat doe je als een jeugd lid over de grens gaat?

- Leg duidelijk en objectief aan het jeugd lid uit welk gedrag je niet goed vindt.
- Laat zien of leg uit welk effect het negatieve gedrag heeft.
- Bied alternatieven en vertel wat het een jeugd lid oplevert om meer gewenst gedrag te laten zien. Bevorder gewenst gedrag door het geven van complimenten.
- Als je een straf geeft, zorg er dan voor dat de straf in relatie staat tot het ongewenste gedrag en dat de straf, net als bij complimenten geven, 'op maat' is. Als een jeugd lid bijvoorbeeld iets kapot maakt, laat je hem of haar bijvoorbeeld de schade herstellen of laat je hem of haar een klusje doen voor geld om iets nieuws aan te kunnen schaffen. Een jeugd lid als straf de afwas laten doen, leert hem niet wat de consequente van zijn gedrag is. Vanaf ongeveer 11 jaar kun je het jeugd lid zelf ook betrekken bij het bedenken van een straf. Let wel op, sommige kinderen bedenken een veel zwaardere straf voor zichzelf dan jij ze gegeven zou hebben.
- Wees consequent in het begrenzen van gedrag, dat zorgt voor duidelijkheid en veiligheid. Handel het liefst net voordat de grens bereikt is, zodat je een jeugd lid de kans geeft zijn of haar gedrag aan te passen. Kinderen zijn altijd op zoek naar grenzen en jij zult moeten aangeven waar die liggen.

3.5.4 Negeren

Soms kan het helpen om negatief gedrag te negeren. Je kunt immers niet op alle slakken zout leggen en kleine dingen gaan ook vaak vanzelf voorbij als je ze negeert. Dit is echter niet altijd het geval. Ga in dat geval op zoek naar de reden waarom een jeugd lid aandacht van je vraagt. Waarom gedraagt het kind zich zo stoer, schreeuwerig, dwars of clownesk? Het kan voor een jeugd lid lastig zijn om de gevoelens onder woorden te brengen en aan te geven waar daadwerkelijk behoefte aan is. Dit geldt overigens niet alleen voor jonge kinderen, ook oudere kinderen en volwassenen vinden dit soms nog lastig. Probeer te luisteren naar wat een jeugd lid zegt of bedoelt te zeggen, probeer de reden van het gedrag te achterhalen en bied het jeugd lid een positief alternatief waarmee hij of zij jouw aandacht kan krijgen. De kans is anders groot dat het negatieve gedrag verergert of dat het jeugd lid op zoek

gaat naar een andere negatieve manier waarop hij of zij jouw aandacht kan krijgen. Een jeugdlid kan bijvoorbeeld heel dwars zijn, terwijl het juist ergens bang voor is. Dit gedrag negeren, lost het negatieve gedrag niet op, aangezien er geen oplossing komt voor zijn of haar angst.

Reageer wel altijd op gevaarlijk gedrag!

3.5.5 Consequent zijn

Wees voorspelbaar voor de jeugdleden. Dit schept ruimte voor vertrouwen, omdat ze weten hoe je zult reageren en dat je ze serieus zult nemen.

3.5.6 Structuur

Probeer ook voorspelbaarheid en vaste regelmaat in je opkomst te creëren. Scouting biedt hiertoe meer dan voldoende mogelijkheden, bijvoorbeeld door het openen en het sluiten. Maar je kunt ook denken aan een vaste drinkpauze, het altijd even beginnen met een renspeel na de opening, afsluiten met een rustige activiteit en dergelijke.

3.5.7 Rust

Zorg voor voldoende rust in je programma. Jeugdleden zijn lang niet altijd in staat om zelf aan te geven wanneer ze rust nodig hebben. Als leidinggevende heb je dan ook een rol in het bieden van een rustmoment. Dit kun je doen door voor afwisseling in je programma te zorgen tussen drukke en rustige activiteiten en door het inlassen van een drinkpauze. Daarnaast hebben sommige jeugdleden iets vaker een rustmoment nodig dan andere. Dit is vooral belangrijk voor jeugdleden die uit zichzelf niet tot rust komen en maar bezig blijven. Wees hierop bedacht en zorg ervoor dat je deze jeugdleden een (extra) rustmoment kunt bieden. Bijvoorbeeld door ze even een andere opdracht te geven (zoals iets uitdelen) of even bij je te roepen. Misschien kun je in (of rondom) je Scoutinggebouw een rustpunt creëren door een hoek in te richten met zachte kussens en kleden (vooral voor de wat jongere kinderen). Maar ook voor oudere kinderen is een 'relaxhoek', met bijvoorbeeld een oud zacht bankstel of wat zitzakken, lekker om tot rust te komen.

3.5.8 Afwisseling bieden

Bied afwisselende activiteiten. Onderbreek een lange activiteit door bijvoorbeeld een drinkpauze in te lassen of even een kort renspeel tussendoor te doen bij een lange, rustige activiteit. Hiermee voorkom je dat erg onrustige kinderen die snel afgeleid zijn, zich gaan vervelen en dus andere dingen gaan doen, zoals plagen of zeuren. Als je groep nog goed bezig is en je wilt niet de hele activiteit voor één of een paar kinderen onderbreken, dan kun je er ook voor kiezen om die kinderen bijvoorbeeld even een opdracht voor jou te laten doen (en zich zo nog belangrijk te voelen ook!).

3.5.9 Verantwoordelijkheid geven

Maak de jeugdleden medeverantwoordelijk voor het programma. Geef ze verantwoordelijkheden en taken op hun niveau (al is dat zorgen dat iedereen een beker krijgt tijdens een drinkpauze). Maak een aantal 'klierende' kinderen bijvoorbeeld verantwoordelijk voor het goede verloop van een activiteit. ('Willen jullie er met zijn tweeën of drieën voor zorgen dat het spel leuk verloopt?'). Laat het aan een meer ervaren jeugdlid over om een minder ervaren jeugdlid te begeleiden. Maak het probleem van één kind tot dat van de hele speltak. Bespreek met alle jeugdleden van de speltak hoe jullie er met elkaar voor zorgen dat iedereen mee kan doen, bijvoorbeeld als een jeugdlid niet zo snel is of niet zo goed hoort. Hiermee geef je de jeugdleden zelf invloed op het plezier dat ze hebben. Kinderen zijn vaak heel creatief in het bedenken van oplossingen, daar kun je goed gebruik van maken.

3.5.10 Herhalen

Herhaal regelmatig en geef uitleg in kleine stapjes. Gebruik als ezelsbruggetje: praatje, plaatje, daadje. Hiermee komen de leerstijlen van Kolb allemaal aan bod.

Introduceer een nieuw spel of een nieuwe activiteit bijvoorbeeld niet in zijn geheel, maar leg een paar basisregels uit en voeg daar, als deze worden begrepen, regels aan toe. Zo bouw je geleidelijk een activiteit of spel op.

Jongere kinderen en kinderen die moeilijk leren, vinden het prettig als er vaak wordt herhaald. Het lijkt wel of ze niet genoeg kunnen krijgen van hetzelfde spel of hetzelfde verhaal. Laat de oudere kinderen de andere kinderen eventueel helpen bij dit herhalen. Zo kunnen zij laten zien dat ze het begrepen hebben en de jongere of moeilijker lerende kinderen helpen. Pas wel op dat ze de ander niet als 'dom' betitelen! Leg bijvoorbeeld uit, dat iedereen dingen heeft die hij of zij goed kan en dingen die hij of zij minder goed kan.

Meer informatie over het uitleggen en begeleiden van een spel of activiteit, vind je op de website van Scouting Nederland (www.scouting.nl) bij de verschillende speltakken.

3.5.11 Verduidelijken

Orden de situatie, verduidelijk de situatie. Leg uit wat er gebeurt en waarom (kort). Maak de situatie eventueel overzichtelijk, bijvoorbeeld door de groep kleiner te maken of in tweeën te splitsen, of door het aantal materialen te verminderen. Voor kinderen, en vooral voor kinderen die extra aandacht nodig hebben (drukke kinderen, moeilijk lerende kinderen of kinderen met gedragsproblemen), is het prettig als ze de situatie kunnen overzien. Ze voelen zich meer betrokken bij een spel in een kleinere groep, dan wanneer ze met de hele speltak over het grasveld aan het rennen zijn. Ben je bezig met een creatieve activiteit, zorg dan bijvoorbeeld dat je groepjes kinderen (desnoods maar twee personen of iemand alleen) aan een tafeltje zet en dat de hoeveelheid materialen die op hun tafeltje ligt niet te veel is.

3.6 Kinderen met een beperking of met afwijkend gedrag

Mensen met een beperking worden belemmerd in hun functioneren. De beperking kan ontstaan door een handicap, een stoornis of problemen in de ontwikkeling of meer specifiek een ontwikkelingsgebied. Door de belemmering in het functioneren, vertonen mensen afwijkend gedrag of niet passend gedrag. Afwijkend gedrag of niet passend gedrag wil zeggen: anders dan gebruikelijk is. De vraag is wie bepaalt wat gebruikelijk is. Bij Scouting betreft het gedrag dat past bij de speltak en de waarden en normen die daar gelden. Waarden en normen die door Scouting Nederland zijn vastgesteld en door de leiding wordt ondersteund en uitgedragen.

Je kunt onderscheid maken tussen aangeboren en niet-aangeboren beperkingen. Niet aangeboren beperkingen kunnen ontstaan door ziekte, een ongeval of een ontwikkelingsachterstand.

Zowel bij aangeboren als niet-aangeboren kun je een verdeling maken wat betreft de beperkingen.

Het gaat dan over de volgende gebieden:

- Lichamelijk gebied: motorisch, zintuiglijk of een beperking met betrekking tot de organen.
- Cognitief gebied: verstandelijke beperkingen in lichte of zware mate, leermoeilijkheden en leerstoornissen.
- Sociaal gebied: vormen van contactstoornissen.
- Meervoudig: er is sprake van een combinatie van meerdere beperkingen.

Elke Scoutinggroep zal in overleg met het bestuur moeten kijken wat mogelijk is als ouders of verzorgers een kind met een beperking aanmelden. Niet alleen het kind met de beperking is dan belangrijk, maar ook de impact die dit kan hebben op de andere jeugdleden van de speltak. Op het moment dat een kind met een beperking opgenomen wordt in een speltak, zal hierover goed gecommuniceerd moeten worden met ouders of verzorgers van een nieuw jeugdlid. Bespreek wat de

kenmerken van gedrag zijn bij het kind en maak afspraken hoe hiermee om te gaan. Wees alert en zorg dat de activiteiten passen binnen de visie van Scouting en de speltak.

In groepen zijn er regelmatig kinderen met problemen op het gebied van leren, aandacht en gedrag. Leerproblemen hoeven geen probleem te zijn bij de uitvoering van spel- en andere Scoutingactiviteiten. Het kan voorkomen dat een kind niet of moeilijk instructies kan lezen of begrijpen. Andere kenmerken zijn het niet in kunnen schatten van situaties of onvoldoende probleemoplossend vermogen hebben. Hier kun je rekening mee houden en je kunt gebruik maken van de hulp van de andere groepsleden. Soms kunnen andere kinderen beter, op niveau, iets uitleggen dan de leiding. Regelmaat en duidelijkheid bieden zekerheid en dat is goed voor het zelfvertrouwen.

3.6.1 Kinderen met een aandachtsstoornis

Kinderen met aandachtsstoornis zijn zeer snel afgeleid. Ze kunnen zich niet of nauwelijks concentreren en horen dikwijls niet wat er gezegd wordt. Alles heeft invloed op hen en kan hen afleiden. Deze kinderen kunnen ook hyperactief zijn, maar dat hoeft niet per se zo te zijn. Is het kind ook hyperactief, dan kan dit een storend effect hebben en invloed hebben op de groep waarin het kind actief is. In dat geval noemen we het storend gedrag. Soms zie je ook impulsief gedrag. Eerst doen en dan pas denken of ongeduldig reageren. De oorzaak is niet altijd duidelijk, maar er is veel informatie over dit onderwerp te vinden, bijvoorbeeld op websites over ADHD of ADD. Voor de begeleiding van deze kinderen is het goed te weten dat zij veel structuur en duidelijke regels nodig hebben en als het kan niet teveel prikkels tegelijkertijd aangeboden moeten krijgen. Wat de pedagogische aanpak betreft, is een positieve benadering effectiever dan steeds de nadruk te leggen op het gedrag dat niet goed gaat. Het impulsieve, ongeremde gedrag leidt vaak tot conflicten. Benadruk waar het kind wel goed in is en moedig het daarin aan. Het gevoel van eigenwaarde moet positief bevestigd worden waardoor het kind meer zelfvertrouwen krijgt. Van de leiding wordt verwacht dat er consequent opgetreden wordt, dat er duidelijke instructies en overzichtelijke taken worden gegeven, ruimte en aandacht wordt geboden aan initiatieven van het kind en vooral tijd wordt besteed aan het aanleren van sociale vaardigheden.

3.6.2 Kinderen met een contactstoornis

Kinderen met een contactstoornis hebben problemen in het leggen van contact en het communiceren. Een contactstoornis kan bij iedereen voorkomen. Het kan bij mensen met een verstandelijke beperking, bij hoogbegaafden maar ook bij ieder van ons in meerdere of mindere mate voorkomen. Eén van de meest bekende vormen van contactstoornissen, is autisme. De daarop lijkende stoornissen worden aanverwante contactstoornissen genoemd. Autismen wordt gekenmerkt door stoornissen in de intermenselijke communicatie. Het begrijpen en beoordelen van communicatie is ernstig verstoord. De betreffende persoon is sterk in zichzelf gekeerd. Wees voorzichtig met de uitspraak dat iemand autistisch is. Er is ook 'autistiform gedrag', dat wil zeggen dat er 'autistisch' gedrag vertoond wordt, maar dat het complete beeld van het gedrag niet voldoet aan de criteria van autisme. Het is pas autisme wanneer er een relatie- én contactstoornis én taal- én spraakstoornis én weerstand tegen verandering waarneembaar is. Het is dus een heel scala aan problemen dat samen moet voorkomen.

Omgaan en begeleiden van kinderen met een contactstoornis wordt bepaald door de mate waarin het betreffende kind iets kan leren. Dit is dus altijd maatwerk. Een kind met een contactstoornis vraagt om duidelijke structuur, een duidelijke, eenduidige en consequente aanpak en een gestructureerde en overzichtelijke omgeving. Dit is niet altijd te realiseren binnen Scouting. Wat kan wel? Een vast honk waarin alles zoveel mogelijk op een vaste plaats staat en hangt, waardoor overzicht ontstaat voor het kind. Probeer te achterhalen waar zijn of haar interesses op gericht zijn en sluit aan bij deze interesses. Stimuleer en beloon gewenst en gevraagd gedrag.

3.6.3 Kinderen met gedragsproblemen

Kinderen met gedragsproblemen hebben moeite om zich te gedragen zoals hun omgeving eigenlijk van hen verwacht. De culturele achtergrond en de opvoeding leren het kind hoe het zich aan situaties aan kan passen. Hier kunnen de eerste gedragsproblemen ontstaan. Waar kun je dan aan denken? Bijvoorbeeld aan het leren omgaan met waarden en normen. Wat vinden wij belangrijk (de waarden) en welke normen (grenzen) hanteren wij? Grenzen zijn heel belangrijk om te leren hoever je kunt en mag gaan. Ieder mens zal grensverleggend gedrag vertonen en test hoe ver de grens verlegd kan en mag worden. Hierin gaan kinderen soms heel ver. Ze onderzoeken daarmee hoe de omgeving reageert. De ouders of de leiding moeten bepalen wat acceptabel is en wanneer de grens bereikt is. Wees consequent in je reactie. Wat vandaag mag, kun je morgen niet zonder uitleg afkeuren. Als kinderen niet weten waar de grenzen liggen of er niet op aangesproken worden, gaan zij grensoverschrijdend gedrag vertonen en dit kan leiden tot problematisch gedrag. Problematisch gedrag kan gevaarlijk of bedreigend worden voor het kind of zijn omgeving. Probleemgedrag is meestal een vraag om hulp die niet op een andere manier kenbaar gemaakt kan worden.

Gedragsproblemen komen in vele vormen voor. Als leidinggevende moet je ook steeds kijken of het gaat om een incidentele vorm van probleemgedrag of dat er sprake is van structurele gedragsproblemen. Bij een incidenteel probleem handel je anders dan bij structureel voorkomende gedragsproblemen. Hieronder staan enkele vormen van gedragsproblemen. Deze gedragsproblemen kunnen voorkomen, maar zijn meer bedoeld om je te laten zien dat er veel vormen zijn. Mocht je hier in de praktijk mee te maken krijgen, zoek dan informatie en bespreek het vooral met ouders, verzorgers en leiding. De beschrijving is hier summier en er wordt alleen een opsomming van de kenmerken gegeven.

Gedragsproblemen hebben de volgende kenmerken:

- Agressief gedrag, waarbij anderen aangevallen worden. Dit kan verbaal of fysiek zijn.
- Destructief gedrag, waarbij moedwillig iets vernield wordt.
- Dwangmatig gedrag, waarbij steeds op dezelfde manier gedrag waarneembaar is, zoals gillen of gooien met voorwerpen.
- Teruggetrokken gedrag dat structureel vertoond wordt. Een kind dat lijfelijk aanwezig is, maar dat zich nooit betrokken voelt of toont.
- Angstig gedrag past bij fasen in de ontwikkeling of gebeurtenissen en is (meestal) van voorbijgaande aard. Kinderen met traumatische ervaringen laten een andere vorm van angst zien die verbonden is aan een ingrijpende situatie. Zorg ervoor hiervan op de hoogte te zijn, zodat je op de juiste manier kunt reageren.
- Faalangst is een sterke onzekerheid bij het leveren van prestaties of het uitvoeren van opdrachten, waardoor angst ontstaat.
- Regressief gedrag is gedrag dat niet past bij de ontwikkelingsfase. Het kind vertoont ineens kinderachtig gedrag, het vervalt in gedrag waar het al overheen was. De oorzaak is te vinden in concrete angst, ziekte of in een verlieservaring.
- Oneerlijk gedrag kan gedrag zijn waarbij fantasie en werkelijkheid niet te onderscheiden zijn; waarbij de werkelijkheid verdrongen wordt. Een andere vorm is stiekem gedrag met als doel een ander in een kwaad daglicht te stellen of schade te berokkenen. Dit gedrag kan zelfs leiden tot crimineel gedrag.
- Automutilatie betreft gedrag waarbij het kind zichzelf moedwillig pijn doet, zoals zichzelf bijten of krabben of bezig zijn met ernstige vormen van verminking.
- Pesten is gedrag waarbij een slachtoffer wordt gezocht dat steeds het mikpunt is of waarbij het kind het slachtoffer is van pestgedrag. Het slachtoffer zijn van pestgedrag is geen

gedragsprobleem, maar pesten zorgt wel voor problemen in de groep. Daarom wordt het hier kort aangestipt. Meer over dit onderwerp volgt in *Module 10. Gewenst gedrag*.

- Ook hoogbekwaamheid (om niet te spreken van hoogbegaafdheid) is geen gedragsprobleem, maar kan wel problemen in een groep veroorzaken. Hoogbegaafd zijn, is op alle ontwikkelingsgebieden uitzonderlijk goed scoren. In de praktijk heb je veel meer te maken met jongeren die op één van de ontwikkelingsgebieden heel hoog scoren (hoogbekwaamheid). Een voorbeeld wordt gevormd door jongeren die verbaal heel sterk zijn en altijd een antwoord klaar hebben, voordat een ander de kans krijgt. Hoe geef je anderen een kans? Geef de jongere die hoogbekwaam is een taak en een verantwoordelijkheid die past bij de speltak.

Het probleemgedrag kan je soms voor een raadsel stellen of een machteloos gevoel veroorzaken. Belangrijk is om te achterhalen wat de oorzaak is van dit gedrag, het bespreekbaar te maken en indien nodig maatregelen te treffen.

Probeer als leidinggevende bij alle voorkomende gedragsproblemen een vertrouwensrelatie op te bouwen. Wees duidelijk en consequent. Maak de regels duidelijk en vertel welke gevolgen het niet naleven van de regels kan hebben. Zoek de sterke kanten van het kind met problematisch gedrag en benadruk die of gebruik die in het programma door inspraak en medeverantwoordelijkheid te geven. Beloon positief gedrag.

3.7 De aanpak van probleemgedrag

3.7.1 Inleiding

'Sebastiaan valt niet in goede aarde bij de troep. Hij weet het altijd beter en de andere scouts keren zich steeds meer van hem af. Ze hebben hem al een keer ploegleider gemaakt, maar meer om hem op z'n bek te laten gaan. Nou, dat lukte, hij bakte er niets van. De keren dat wij zijn houding met hem hebben doorgesproken, zijn ontelbaar. Elke keer vertoont hij weer hetzelfde gedrag. Extra verantwoordelijkheid, negeren, aanspreken op zijn kwaliteiten, het leidt steeds tot dezelfde arrogante houding, terwijl hij absoluut niets waarmaakt.'

Als je de methodes eigen maakt die eerder in deze module beschreven werden, kom je vaak een heel eind. Wie positief omgaat met kinderen, goed weet om te gaan met het stellen van grenzen en regels, de activiteiten laat aansluiten bij het ontwikkelingsniveau van het kind en een goed contact heeft met de ouders, kan veel probleemgedrag voorkomen of in een vroeg stadium bijsturen. Toch kan het gebeuren, dat hoewel je zelf alles in het werk hebt gesteld om een kind goed te benaderen, dit toch geen resultaat heeft. Je hebt dan geen idee wat je er nu nog mee moet. Het enige wat je nu nog rest, is om de situatie van het jeugdlid een keer uitgebreid door te nemen in het leidingteam. Een laatste strategie ontwikkelen voordat je eventueel duidelijk zult moeten maken dat het jeugdlid niet op zijn plek is binnen de speltak. Soms zijn groepen in de buurt met een speltak met scouts met een beperking een alternatief.

Stappenplan:

1. Vaststellen van het probleemgedrag.
2. Vaststellen van het gewenste gedrag.
3. Overleggen en inventariseren van manieren om het gedrag te veranderen (oplossingen).
4. Eén of meerdere manieren kiezen en afspraken maken (strategie).
5. Aanpak evalueren.

3.7.2 *Probleem vaststellen*

Een kind vertoont probleemgedrag. Het is dan belangrijk eerst het gedrag goed te observeren. Kijk eens systematisch samen met een andere leidinggevende naar het gedrag van het kind. Hoe gedraagt het kind zich? Wanneer gaat het fout? Zit daar een patroon in? Let vooral ook op de momenten dat het goed gaat: wanneer voelt het kind zich op zijn of haar gemak, is het geboeid, voelt het zich zeker?

Naast oorzaken bij het kind zelf, kunnen er ook oorzaken in de omgeving en in de groep te vinden zijn. Ga na of het gedrag misschien veroorzaakt wordt door de manier van omgaan met het gedrag. De manier waarop op gedrag gereageerd wordt, is belangrijk. Mensen baseren hun reactie op wat ze zien gebeuren, de indruk die ze hiervan hebben en hun gevoelens daarbij. Het beeld dat je van bepaald kind of bepaald gedrag hebt, beïnvloedt je waarneming en reactie. Een kind van wie het beeld is dat het agressief is, zal in een situatie waarin sprake is van geweld, eerder de schuld krijgen.

Goed waarnemen wat er gebeurt en je bewust zijn van je eigen beeld en gevoelens, kunnen de reactie effectiever maken. Voordat je reageert, is het belangrijk om onderscheid te maken tussen wat er werkelijk gebeurt en het beeld dat je er zelf van hebt.

Het is belangrijk te weten of het kind zelf graag lid wil zijn van Scouting. Verder is het mogelijk na te gaan of de grenzen te stak zijn of juist helemaal niet, of de regels wel duidelijk zijn, of de activiteiten voor de kinderen uitdagend genoeg zijn, of er te veel of juist te weinig van de kinderen gevraagd wordt, er gebrek aan positieve bevestiging is of dat de thuissituatie niet goed is. De oorzaken zijn vaak moeilijk te achterhalen. Goed waarnemen en signalen oppikken, helpen hierbij.

3.7.3 *Vaststellen gewenst gedrag*

Nadat je het ongewenste gedrag hebt vastgesteld, is het belangrijk in je team gezamenlijk te bedenken wat het gewenste gedrag zou moeten zijn, zodat je weet waar je naartoe werkt. Probeer dit gedrag eens op papier te zetten in zo concreet mogelijke bewoordingen.

3.7.4 *Oplossingen inventariseren*

De volgende stap is het inventariseren van oplossingen. Soms doe je dat alleen met het kind of de groep en soms samen met de andere leiding. Het gedrag wordt bespreekbaar gemaakt. Overleggen met het kind of de kinderen geeft ze het gevoel dat ze serieus genomen worden. Ze leren oplossingen verzinnen en dragen mede verantwoordelijkheid voor de uitvoering ervan. Dat hoeft niet alleen door te praten. Ook een associatiespelletje kan tot goede resultaten leiden.

Gewenst gedrag kun je bevorderen door er positieve gevolgen aan te verbinden. In deze stap kun je kijken of dit een mogelijke strategie is.

Mogelijke strategieën:

- Hulp geven bij het oplossen van het probleem.
- Hulp geven als kinderen tegen de grenzen van hun kunnen aanlopen.
- Het effect van het ongewenste gedrag afzwakken door het te negeren of er feedback op te geven en positief gedrag benadrukken.
- Over de frustraties en negatieve gevoelens praten. Dit kan opluchtend werken. De negatieve gevoelens verdwijnen en hiermee verdwijnt ook de agressie.
- Leren omgaan met nieuwe situaties.

3.7.5 Strategie vaststellen

Je kiest een strategie en maakt afspraken. Dit doe je altijd met het kind, soms met de groep en soms met de andere leiding. Je kunt bijvoorbeeld afspraken maken over de grenzen die je stelt, over de reactie op het overschrijden van die grenzen, over de opzet van een activiteit (meer aan behoefte tegemoet komen of meer uitlaatkleppen creëren) en versterkers voor gewenst gedrag. Het is verstandig een gesprek te voeren met de ouders van het kind om de strategie te bespreken. Soms is het noodzakelijk de ouders te adviseren het kind bij een hulpverlenende instantie aan te melden.

3.7.6 Aanpak evalueren

De afspraken worden uitgevoerd. Met de kinderen (wanneer het afspraken voor de hele groep betreft) en andere leiding wordt besproken hoe het uitvoeren van de afspraken verloopt. Is de doelstelling gehaald, waarom wel of waarom niet? Na de activiteit en het (eventueel) bereiken van je doel, is het goed in het team de situatie uitvoerig te evalueren. Geweldig dat Sebastiaan nu beter in de troep zit, maar wat is een goede manier om hier een volgende keer mee om te gaan? Hoe kun je als leiding sneller reageren, zodat het niet uit de hand loopt? Wat zijn ideeën van anderen en hoe worden die andere vormen van aanpak gewaardeerd? Het succes dat je met bepaalde begeleiding behaald hebt, kan ertoe leiden dat je deze aanpak vaker gaat gebruiken.

Als blijkt dat een kind met probleemgedrag zelf niet bij de groep wil zijn, zal het erg moeilijk worden om het kind er met een beetje succes bij te houden. Overleg dan met de ouders: zijn er nog alternatieven? Als Scouting het enige lijkt, dan zal je Scouting toch eerst aantrekkelijk moeten maken voor het kind.


Als het kind wel de leuke kanten ziet van Scouting, kun je dat als uitgangspunt hanteren. Het kind zal zich, als het op Scouting wil blijven, aan bepaalde afspraken en regels moeten houden. Maak die regels in het begin soepel: zorg voor lage drempels, zodat er veel kans is op succes. Blijf wel duidelijk, 'overtredingen' worden besproken. Soepelere regels voor één kind zijn moeilijk te verkopen aan de andere kinderen. Probeer hiervoor daarom als dit nodig is argumenten te verzinnen (bijvoorbeeld 'iedereen moet wennen') zonder het betreffende kind meteen te stigmatiseren.

Maak bijvoorbeeld een klein boekje waarin de regels op een speelse manier zijn verwoord of geïllustreerd. Dit boekje kan voor alle kinderen bruikbaar zijn. In het boekje kun je samen bijhouden hoe het gaat. Beloon goed gedrag met een pluim of een sticker in het boekje. Benadruk bij slecht gedrag dat het jammer is, maar dat je het opnieuw gaat proberen. Geduld is daarbij onmisbaar!

Een andere mogelijkheid is het kind, indien mogelijk, te betrekken bij de voorbereiding van een activiteit. Maak het kind medeverantwoordelijk voor hoe het gaat. Geef het kind kleine taken die succes verzekeren. Wissel gedachten uit met andere vrijwilligers: misschien brengen zij je op een aanpak die je nog niet hebt geprobeerd.

Als het kind toch, ondanks alle inspanningen, definitief moet stoppen bij de groep, zorg er dan als leiding voor dat je duidelijk hebt waarom het niet gelukt is het kind te houden. Dit geeft je houvast voor het volgende kind dat extra aandacht nodig heeft. Zorg ook dat het voor het kind duidelijk is waarom het niet gelukt is.

Samengevat: bij alle problemen wordt een stappenplan doorlopen. Eerst vaststellen wat het concrete probleem en de mogelijke oorzaken zijn. Dan overleggen en afspraken maken: afspraken over de grenzen die je stelt tijdens de activiteiten en over jouw reactie op het overschrijden van die grenzen, over de opzet van een activiteit (meer aan behoefte tegemoet komen of meer uitlaatkleppen) en over



een gedrag-verander-plan door belonen of straffen. Voer daarna de afspraken uit en evalueer het effect.

Let op! Je bent geen hulpverlener of medicus (en als jij het misschien wel bent, dan is de rest van je team het vast niet). Ken de grenzen van jezelf en je team!

4 Kwalificatiekaart

Deelkwalificatie 4: Leeftijdseigene

- In staat zijn om, afhankelijk van de speltak, uitdaging te bieden aan en het motiveren van jeugdleden tot het leveren van prestatie en inzet, het nemen van initiatieven en het ontwikkelen van persoonlijke groei.

Leeftijdseigene van eigen en naastliggende speltakken

- V In staat zijn om de normale ontwikkeling binnen de vijf ontwikkelingsgebieden aan te geven, voor zowel jongens en meiden in de eigen en de naastliggende speltakken.
- V In staat zijn om het gedrag van jeugdleden op basis van deze ontwikkeling te verklaren en er op een goede manier mee omgaan.

Samenhang spelvisie en leeftijdseigene

- V In staat zijn om de consequenties van het leeftijdseigene voor begeleiding (mate bieden structuur en toekennen verantwoordelijkheid) en activiteitenprogramma van de eigen speltak aan te geven (niveau en mate van uitdaging).
- V In staat zijn om afhankelijk van de speltak de spanningsdynamiek en fantasie van de jeugdleden een plaats te geven in het activiteitenprogramma.
- V In staat zijn om te gaan met veelvoorkomende beperkingen zoals ADHD en autismespectrumstoornis.

5 Werkvormen

5.1 Werkvorm 1: Ontwikkelingsgebieden

Stap 1 (10 minuten):

De deelnemers werken in subgroepjes per speltak. Op een stapeltje post-its schrijven zij kenmerken van de jeugdleden van de eigen speltak. Hierbij worden alle vijf de ontwikkelingsgebieden meegenomen. Eerst denken mensen zelf een paar minuten na wat zij zelf weten.

Stap 2 (15 minuten):

Per subgroep ontvangen zij een groot vel papier waarop de volgende vakken staan aangegeven:

		Eigen speltak	
Lichamelijk			
Verstandelijk			
Sociaal			
Emotioneel			
Moreel			

De deelnemers lezen hun briefjes voor en plakken die bij het juiste ontwikkelingsgebied. Wanneer alle briefjes zijn voorgelezen, wordt in de subgroep de gekeken of er nog aanvullingen zijn.

Tijdens het spel kan een trainer per subgroep meedoen, zodat bij onduidelijkheden omtrent de ontwikkelingsfase toelichting kan worden gegeven.

Stap 3 (10 minuten):

Vervolgens worden in het schema de kolommen 'Jonger' en 'Ouder' toegevoegd. De subgroep vult nu het schema aan met de belangrijkste kenmerken van de jeugdleden uit de speltak die jonger en een speltak die ouder is. Voor bevers is er geen jongere speltak en wordt gekeken naar het leeftijdseigene van peuters, om daarmee inzicht te geven waarom Scouting pas op vijfjarige leeftijd begint.

	Jonger	Eigen speltak	Ouder
Lichamelijk			
Verstandelijk			
Sociaal			
Emotioneel			
Moreel			

Stap 4 (20 minuten):

Hang de vellen van de verschillende subgroepen naast elkaar. Behandel plenair de kenmerken van de aanwezige speltakken.

5.2 Werkvorm 2: Eigen-aardigheden-spel

Doel van het spel:

- De deelnemers weten dat er verschillende vormen van gedrag zijn die door leiding als probleemgedrag kunnen worden ervaren.
- De deelnemers kennen een aantal mogelijkheden om met dit gedrag om te gaan en weten welke strategie het beste werkt bij welk soort gedrag.
- De deelnemers wisselen ervaringen en inzichten met betrekking tot probleemgedrag uit.

Het spelmateriaal bestaat voor een groepje van vier tot zes deelnemers uit:

- 42 vraagkaartjes, vraagkaartjes binnen elk van de 4 hoofdthema's, waarop gevraagd wordt hoe je met een eigenaardigheid van een kind om zou kunnen gaan (pagina 45).
- 11 benaderingskaartjes, waarop een mogelijke benadering voor een probleem wordt beschreven (pagina 56).
- 4 waarderingsfiches, genummerd van 1 tot en met 4, in een eigen kleur per speler (pagina 58).
- 6 jokers, voor elke speler één.

Speluitleg

Iedere speler krijgt voordat het spel begint 4 fiches van dezelfde kleur. Deze zijn aan de achterkant voorzien van de cijfers 1, 2, 3, en 4. De vraagkaartjes worden goed geschud en op een stapel midden op tafel gelegd. De benaderingskaartjes worden eveneens goed geschud op een stapel naast de vraagkaartjes gelegd. De trainer is tijdens dit spel de spelleider en de deelnemers zijn tijdens dit spel de spelers. Het is verstandig om als trainer het spel voorafgaand aan de training alvast een keer te hebben gespeeld.

Spelverloop:

1. De eerste speler, links van de spelleider, begint het spel. Deze speler pakt de bovenste vraagkaart van de stapel en leest de vraag voor. Nadat de vraag hardop is voorgelezen, wordt de kaart open, zichtbaar voor alle spelers, midden op tafel gelegd. Dan komen de benaderingskaartjes in het spel. De speler pakt de bovenste 4 benaderingskaartjes van de stapel met benaderingskaartjes en legt deze met de tekst naar boven voor zich. Vervolgens denkt de speler na over de beste aanpak en legt zijn of haar fiches met de cijfers naar beneden op de waarderingsvelden: de aanpak die het beste wordt gewaardeerd, krijgt het fiche met het cijfer 1. De op-een-na-beste benadering, krijgt het fiche met het cijfer 2 en zo verder, zodat de minst goede benadering het fiche met cijfer 4 krijgt. Ook de andere spelers proberen ieder voor zich de beste benaderingswijze te vinden bij de gestelde vraag. Ze leggen hun fiches in de gekozen volgorde (met de cijfers naar beneden). Wanneer een speler niet uit de voeten kan met de benaderingskaartjes die op het bord liggen, mag een speler eenmaal in het spel de joker inzetten. Zet een speler de joker in, dan moet de speler tijdens de beurt uitleg geven, welke aanpak voor dit probleem het beste zou zijn en daarbij duidelijke argumenten geven.
2. Wanneer alle spelers hun fiches hebben neergelegd, wordt het interessant! De speler die het vraagkaartje had gepakt, draait nu zijn of haar fiches om. Na elke omgedraaide fiche vertelt de speler waarom juist deze benaderingswijze voor hem of haar op plaats 1, 2, 3 en 4 komt. Na hem of haar draaien alle spelers om de beurt op dezelfde manier hun fiches om. Het praten over de benaderingswijzen en hun verwachte effectiviteit is het belangrijkste en het meest interessant. Op deze manier komen er door iedere speler weer nieuw aandachtspunten of ideeën in het spel. De spelleider vertelt eventueel nog wat, vanuit gedragswetenschappelijk oogpunt, het belangrijkste is in de benadering bij de betreffende vraag. Het kan zijn dat er bepaalde argumenten zijn bij de spelers die zo goed zijn, dat er gezamenlijk gekozen wordt voor een andere juiste volgorde!

Samenvatting van de spelregels:

- Eerste ronde:
 - Fase I
 - 1) De eerste speler pakt een vraagkaartje.
 - 2) Deze speler legt 4 benaderingskaartjes op midden op tafel.
 - 3) De speler legt zijn waarderingfiches neer. De beste benadering krijgt fiche 1 en zo afnemend naar de minst effectieve benadering met fiche 4. De fiches worden omgekeerd neergelegd, zodat de andere spelers niet zien hoe de benaderingen worden gewaardeerd.
 - 4) De andere spelers leggen nu hun fiches neer in de volgorde waarin zij denken dat de genoemde benaderingen effect hebben.
 - Fase II
 - 1) Alle spelers draaien om de beurt hun fiches om en verklaren de volgorde.
 - 2) De spelleider geeft eventueel nog aanvullende informatie en gezamenlijk wordt de volgorde vastgesteld die aan de hand van de antwoordenlijst, of in overleg met de spelers tot de beste wordt gekozen.
- Volgende rondes:
 - De benaderingskaarten worden geschud en terug gelegd midden op tafel.
 - Een andere speler pakt een vraagkaartje en iedereen handelt verder, zoals beschreven bij de eerste ronde.

Toelichting voor de trainer (spelleider):


De kaartjes zijn bewust vrij negatief beschreven. Alwéér, steeds, schoon genoeg, echt gemeen. Je ergert je als leidinggevende aan het gedrag van een kind. De kaartjes zijn dus geen feitelijke beschrijving, maar een (negatieve) interpretatie van een leidinggevende. Als eerste zal je als leidinggevende moeten realiseren dat jouw gevoel je waarneming beïnvloedt. Er is een verschil tussen wat er daadwerkelijk gebeurt en jouw interpretatie daarvan. Zoals het in de kaartjes staat, lijkt het alsof het heel normaal is dat je op zo'n manier reageert (maar zo zou het dus niet moeten zijn).

Bedenk je als leidinggevende dat jij een probleem hebt met het gedrag van het kind. Jij zult je dus moeten aanpassen, door een strategie te bedenken. Het is van groot belang dat een kind jouw negatieve gevoel niet merkt, anders prikt het meteen door een strategie heen. Als je een kind aandacht geeft, terwijl je denkt: wat een vervelend kind, dan heeft dit eerder een negatief dan een positief effect.

De allereerste stap is dus te accepteren dat een kind dit gedrag heeft. Punt. Het is natuurlijk heel jammer als een kind aandacht vraagt als jij het net stil wilt hebben. Maar bedenk dat het jouw probleem is en niet dat van het kind. Dan pas komt een strategie bedenken en kiezen aan bod.

De keuze van een bepaalde strategie kan per situatie verschillen, zo maakt het bij kaartje 39 uit of een bever in zijn of haar vingers snijdt of dat een explorer dit doet. Door de situaties niet helemaal dicht te timmeren, zijn ze dus voor meerdere speltakken te gebruiken. Maar dit betekent soms ook een andere aanpak. In een enkel geval staat de meest voor de hand liggende actie niet beschreven in de 11 benaderingen. Bij kaartje 40 is het allereerst van belang om contact te maken met het slechthorende kind, alvorens iets anders te doen.

Elke situatie is anders. Toch zijn er enkele richtlijnen te geven. Dit is een globale lijn en daarom niet automatisch voor elke situatie te gebruiken. Het blijft belangrijk om elke situatie apart te bekijken en een strategie te bedenken.



De kaartjes met de nummers 1 tot en met 19 gaan over kinderen van wie het gedrag op één of andere manier direct opvalt.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Consequent zijn.
- Verantwoordelijkheid geven.
- Grenzen stellen.
- Complimentjes geven.
- Belangstelling tonen.

De kaartjes met de nummers 20 tot en met 26 gaan over kinderen die moeilijk leren.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Herhalen.
- Verduidelijken.
- Complimentjes geven.
- Verantwoordelijkheid geven.
- Consequent zijn.

De kaartjes met de nummers 27 tot en met 36 hebben betrekking op kinderen die niet zo goed stil kunnen zitten.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Afwisseling bieden.
- Consequent zijn.
- Rust bieden.
- Verduidelijken.
- Grenzen stellen.

De kaartjes met de nummers 37 tot en met 44 hebben betrekking op kinderen die minder handig zijn.

Voor deze 'groep' kinderen werken de volgende benaderingen vaak positief:

- Complimentjes geven.
- Belangstelling tonen.
- Verantwoordelijkheid geven.
- Rust bieden.
- Verduidelijken.

6 Draaiboek

Tijd	Wat doe je en hoe?	Waarom?	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/-sheet.
0.05	Ontwikkelingsgebieden.	De kennis over ontwikkeling van kinderen helder in beeld brengen.	Alle vijf de ontwikkelingsgebieden aandacht geven. Niet alleen de eigen speltak, maar ook de naastliggende speltakken.	Post-its, groot vel papier.
1.05	Eigen-aardigheden-spel.	<ul style="list-style-type: none"> • Oefenen met herkennen en oplossen van leer- en opvoedingsproblemen. • Uitwisselen van ervaringen en meningen over deze onderwerpen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inbreng van de afzonderlijke deelnemers. • Duidelijke afronding van iedere vraag of situatie. • Tempo houden in het spel. 	Vraagkaartjes, Benaderingskaartjes, fiches, antwoordenlijst.
2.05	Toets.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. Tevens vorm van herhaling.		
2.20	Afsluiting.	Afronden en vragen beantwoorden.		Deelcertificaten.

7 Materiaallijst

7.1 Eigen-aardigheden-spel

7.1.1 Vraagkaartjes

1

Dit is echt niet leuk meer: nu heeft Joep alwéér ruzie. De vorige is nog maar net bijgelegd

.....

Hoe reageer je op Joep?

2

**"Nou, kom op dan?
Nu durf je opeens niet meer hè,
schijterd dat je bent!"**

Je hoeft niet eens te kijken om te weten wie dit zegt. Steeds maar uitdagen, dat is typisch Annemiek. De andere kinderen beginnen er schoon genoeg van te krijgen.

Hoe ga je met Annemiek om?

3

**Er hoeft maar dít te gebeuren, of Esther zit alweer op de kast.
Kwáád dat ze is!
En eigenlijk om niks.**

Hoe help je Esther?

4

"Geef me dat touw eens aan! Ik móet dát tóuw hebben!"

Je vraagt je werkelijk af, waarom Bram nou nooit eens gewoon kan vragen wat hij wil. Steeds maar dat geschreeuw.

Hoe ga je met Bram om?

5

Terwijl jij binnen in de keuken bezig bent, zie je door het raam dat Paul, Joeri keihard tegen zijn enkels schopt.

Hij doet het heel snel, 'gewoon' in het voorbijgaan. Nu heb je het toevallig gezien, maar meestal merk je het pas als iemand huilend bij je komt: "Paul heeft me geschopt ..."

Hoe reageer je op Paul?

6

Als het om pesten gaat, is Ingrid absoluut kampioen.

Ze kent een oneindig aantal manieren om anderen het leven zuur te maken.

Ze brengt haar kennis ook voortdurend in praktijk.

Het is soms echt gemeen wat ze anderen aandoet.

Hoe ga je om met Ingrid?

7

Terwijl een collega-leidinggevende een spel uitlegt, zie je dat Marije met haar gedachten heel ergens anders is.

Ze luistert absoluut niet naar wat er gezegd wordt en zoals altijd snapt ze er straks natuurlijk weer niets van.

Hoe kun je Marije helpen?

8

**"Stomme rooie!
Achterlijke vuurtoren!
Ik krijg je nog wel,
idiote paardenbek!"**

Schelden, dat kan Tom als de beste, maar leuk is anders.

Hoe ga je met Tom om?

9

**Je weet het eigenlijk al van tevoren:
Natuurlijk is Marieke weer eens niet klaar op het afgesproken tijdstip.**

Steeds wil ze 'nog heel even' doorgaan, ondertussen staan de andere kinderen te wachten.

Hoe reageer je op Marieke?

10

"Lisa huilt nogal snel", had haar moeder gezegd toen Lisa bij Scouting kwam. Eigenlijk had ze zich daarmee nog voorzichtig uitgedrukt, heb je inmiddels gemerkt.

Je vraagt je af hoe je Lisa het beste kunt helpen?

11

Je wilt de jongens tijdens een tocht via een touwbrug een riviertje laten oversteken. Je weet nu al dat Thomas dat echt niet zou durven. Die durft immers niets.

Hoe help je Thomas?

12

De scouts zitten in hun hokken programma-ideeën te verzamelen. Iedereen heeft de wildste plannen. Iedereen, behalve Viktor..., die zegt niets.

Zoals altijd zit hij erbij en zwijgt.

Hoe betrek je Viktor bij activiteiten?

13

Terwijl de rest in kleine groepjes bezig is, zit Sheila stilletjes achteraf in haar eentje te werken aan een decorstuk voor het toneel van volgende week. Dat is typisch Sheila: als je haar even de kans geeft, trekt ze zich terug.

Hoe houd je Sheila meer betrokken?

14

Je wilt de jongens zelf subgroepen laten maken, maar je weet al van tevoren hoe dat afloopt: Peter blijft als laatste over, want Peter heeft geen vriendjes.

Hoe kun je Peter helpen?

15

"Help!"

Een aantal kinderen komt naar je toegerend. Marcel is weer kwaad en hij dreigt Tom's hersens in te slaan. Hij heeft een stuk hout in zijn handen.

Het is weer eens zover: Het gaat niet allemaal zoals Marcel het wil en dan wordt hij echt gevaarlijk boos...

Hoe ga je om met Marcel?

16

Marco, één van je ploegleiders, maakt nogal eens misbruik van zijn macht.

Hij stelt zich echt op als een soort 'dictator' en nu willen de ploegleden niet meer naar hem luisteren.

Hoe begeleid je Marco?

17

Anne is het jongste lid in de ploeg. De ploegleider komt naar jou toe, omdat Anne absoluut niet naar hem wil luisteren en dat kan toch gevaarlijk zijn op het water.

Hoe ga je met Anne om?

18

**"Schipper, help!"
Jan is weer eens bezig,
die jongen houdt zich
aan geen enkele regel.
Levensgevaarlijk gewoon!**

Hoe ga je met Jan om?

19

**"Nee hoor, dat doe ik écht niet!
Doe het maar lekker zelf!
Ik ben toch zeker je slaafje niet!
Ik moe worden,
terwijl jij niets doet?"
Maaïke gaat tekeer tegen haar
ploegleider.
Ze wil weer eens niet
meehelpen bij het
bootonderhoud.**

Hoe ga je om met Maaïke?

20

**"Als we weer terug zijn, wat
gaan we dan doen?" vraagt Kim
tijdens het lopen van een tocht.
"Thee drinken, natuurlijk.
Dat doen we toch altijd?
Weet je dat nu nog niet?"
antwoordt José kregelig,
nog voordat jij iets
hebt kunnen zeggen.
Tja, soms word je ook wel moe
van het steeds weer vragen
naar de bekende weg**

Hoe kun je Kim helpen?

21

**Wim kan niet lezen.
Bij de welpen was dat nog niet
zo'n probleem, maar nu bij de
scouts kan dat knap lastig
worden.**

**Wim heeft het echter enorm
naar zijn zin bij Scouting.**

**Je zoekt dus
naar manieren om Wim toch
binnen de troep te houden.**

Hoe vang je Wim op?

22

**Je wilt de scouts iets gaan
leren over morse.
Je weet uit ervaring dat Joep
daar waarschijnlijk niet veel van
begrijpt.**

**Als het een beetje moeilijk
wordt, dan haakt hij af.**

**Dat is geen onwil,
hij kán het gewoon niet.**

Hoe kun je Joep helpen?

23

**Terwijl je een spel staat uit te
leggen, zie je het gezicht van
Anke langzaam maar zeker
veranderen in een groot
vraagteken.**

**Het bekende probleem: het
duurt altijd eeuwen, voordat
ze snapt wat de bedoeling is.**

Hoe ga je om met Anke?

24

**Je bent met een stel meiden
 bezig hun fluitenkoord te
knopen. De meesten hebben
na een paar keer wel door hoe
de vierkante platting
of de spiraalplatting moet.**

**Alleen Jessica blijft er tot het
einde toe mee worstelen.
Zelfs na vijf centimeter gaat het
bij haar nog niet vanzelf.**

Hoe kun je Jessica helpen?

25

**"Schiet nu toch eens op, man!
We staan al uren
op je te wachten!"**

**De anderen staan al startklaar,
maar Pim is nog druk bezig z'n
spullen voor de tocht bij elkaar
te zoeken.**

Hij is nou eenmaal niet zo snel.

**Pims traagheid leidt echter
regelmatig tot ergernis
bij de andere scouts.**

Hoe kun je Pim helpen?

26

**"Hoe moet het nu ook weer?"
Jordi kan er ook niets aan doen.
De vorige keer hebben jullie de
kruissjorring geleerd.
'Een makkie' voor de meesten.
Vandaag wil je dat even
herhalen, om er dan een stapje
verder mee te gaan.
Maar Jordi is echt helemaal
vergeten hoe het moet.**

Hoe help je Jordi?

27

**Binnenkort worden de nieuwe
scouts geïnstalleerd.**

**Jullie hebben daar een vaste
ceremonie voor, nogal plechtig
en ook best wel lang.**

**Dit jaar is één van de nieuwe
scouts een jongen die
absoluut niet stil kan zitten.**

**Bij de installatie zal dat
zeker problemen geven.
Ook tijdens gewone opkomsten
is zijn onrust knap lastig.**

Hoe ga je hiermee om?

28

**Je hebt een fantastisch bosspel
bedacht en gaat dat uitleggen
aan de welpen.**

**Al na een paar zinnen merk je
dat Wendy je uitleg**

Absoluut niet meer volgt.

**Ze luistert niet meer en
heeft meer aandacht
voor een poes die buiten loopt.
Dat gaat altijd zo met Wendy.**

Hoe help je Wendy?

29

**Je gaat met de jongens varen.
In één van de boten
ontstaat al snel ruzie.**

**"Kasper kan weer eens niet stil
zitten en hij luistert nooit eens
goed", klaagt de ploegleider,
"Ik ben het spuugzat!
Kan hij niet in een andere
boot?"**

Hoe ga je met Kasper om?

30

**"Ik doe het niet meer!"
Aisha gooit het stuk klei waar
ze mee bezig was midden op
tafel.**

**"Het breekt steeds af",
verklaart ze, als jij haar vragend
aankijkt. "Doe het zelf maar!
Ik begin er niet meer aan!
Stom ding!"**

**Zo gaat het vaak met Aisha.
Als iets niet meteen lukt,
haakt ze af.**

Hoe kun je Aisha helpen?

31

**Jullie zijn met z'n allen het
decor aan het bouwen
voor de ouderavond.**

**Opeens zie je dat Thijs
wild staat te rukken aan een
touw dat maar niet los wil.
Als Jan te dicht in de buurt
komt, wordt hij hardhandig
opzij geduwd.**

**Tja, Thijs wil nog wel eens
kwaad worden als iets niet lukt.**

Hoe ga je met Thijs om?

32

**Vandaag gaan jullie emailleren.
Dat is nogal een precisiewerkje.**

**Je weet al van tevoren
dat Anna daar heel veel moeite
mee zal hebben.**

**Priegelwerk, daar heeft ze
echt geen geduld voor.**

Hoe kun je Anna helpen?

33

**Estafettespelletjes vinden de
welpen schitterend,
Behalve René,
die kan maar niet wachten tot
hij weer aan de beurt is.
Ongeduldig loopt hij steeds uit
de rij.
Elke keer moet hij weer
tot de orde worden geroepen.**

Ga je met René om?

34

**"Mogen we nou nóg niet
stoppen?"
Iedereen is nog ingespannen
 bezig, maar Johnnie heeft er
alweer genoeg van.
Hij kan echt niet lang met
hetzelfde bezig zijn.**

Hoe vang je Johnnie op?

35

**"Eva, kom eens hier!"
Een beetje vermoeid roept je
collega-leidinggevende
één van de bevers bij zich.
De kinderen stonden in een
kring, terwijl kort een spel werd
uitgelegd. Maar voor Eva
duurde het al te lang. Die rent
altijd weg, zo gauw iets haar
gaat vervelen ...
En dat is al heel snel!**

Hoe reageer je op Eva?

36

**"Blijf daar dan ook van af,
stommerik!
Jij moet ook altijd overal
aanzitten met je fikken!"
Je ziet hoe Cindy vertwijfeld
kijkt naar de scherven die voor
haar op de grond liggen.
"Ik vond hem zo mooi.
Ik wilde er alleen maar naar
kijken", stamelt ze.
Cindy zit altijd overal aan.**

Hoe kun je Cindy helpen?

37

**Jawel hoor, het is weer zover!
David is weer eens gevallen!
Huilend komt hij naar binnen
met een flinke schaafwond
op zijn knie.**

**"Joh, wees maar blij dat je geen
duizendpoot bent!"
Een pleister, een knuffel
en daar gaat hij alweer.**

Hoe help je David?

38

**"Kijk dan ook uit, stommerik!"
Grote chaos aan tafel,
want Iris heeft haar beker thee
omgestoten.**

**Dat is al de zoveelste keer!
En als het niet haar thee is,
gaat er wel iets anders
tegen de vlakke.**

Hoe kun je Iris helpen?

39

**"Ik had nog zó gezegd dat je
voorzichtig moest zijn
met dat stanleymes!"
Mopperend verbind je
Theo's wijsvinger,
waarin een flinke snee zit.**

**"Uitgeschoten, sorry",
zegt Theo wat beduusd,
"dat moet ook altijd mij
gebeuren!"**

Helaas heeft Theo gelijk.

Hoe kun je Theo helpen?

40

**"Thijs! Thijs!"
Eindelijk kijkt hij je aan.
Soms realiseer je je weer hoe
moeilijk het is om een slecht-
horend kind in je groep te
hebben.**

**Als Thijs bezig is,
is niet gemakkelijk
om z'n aandacht te krijgen.**

**Hoe kun je rekening houden
met Thijs?**

41

**Je wilt een lekker bosspel doen.
Je hoopt maar dat alles goed
gaat en dat Saskia niet weer iets
verstuikt of breekt.**

**Saskia is zo onhandig en
houterig! Ze kan bijna niet
rennen zonder te struikelen of
ergens tegenaan te vallen!**

Hoe ga je om met Saskia?

42

**Tijdens de JOTA-JOTI wil je een
'knight-rider' in elkaar laten
solderen door elk van de
explorers.**

**Je zit alleen een beetje in je
maag met Peter.**

**Hij is wat stijf in zijn vingers en
kan niet zo goed met
pietepeuterige dingen meedoen.**

Hoe kun je Peter helpen?

43

**Jim en z'n ouders komen bij
jullie, de waterscouts, kijken.
Het lijkt Jim te gek om lid te
worden, hij is dol op water en
wil graag zeilen. Er is een klein
probleempje, want z'n ouders
vertellen dat Jim epileptisch is.
Hij heeft hier medicijnen voor
en heeft er weinig last van.**

Hoe ga je met Jim om?

44

**Alle scouts zijn erg enthousiast,
want jullie gaan een toneelstuk
maken. Ook Eva is heel druk
 bezig. Als je de rollen gaat
verdelen, wordt ze stil. Als je
vraagt wat er is, komt er met
moeite uit dat ze ook graag een
leuke rol wil. Eva heeft alleen
één probleem: ze stottert!**

Hoe kun je Eva helpen?

7.1.2 Benaderingskaartjes

1
Complimentjes geven

2
Rust bieden

3
Grenzen stellen

4
Veel herhalen



5

Verduidelijken

6

Afwisseling bieden

7

**Verantwoordelijkheid
geven**

8

Negeren

9

**Onverwacht
belangstelling tonen**

10

Consequent zijn

11

Structuur bieden

JOKER

JOKER

7.1.3 Fiches

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

8 Toetsing

Individuele toets *Module 4a: Leeftijdseigen kenmerken:*

Tijdens deze module is er aandacht besteed aan de leeftijdseigen kenmerken van jeugdleden. Zo is er gekeken naar het spel dat bij de ontwikkelingsfases hoort en is de ontwikkeling van de leeftijdsgroepen uitgewerkt in de vijf ontwikkelingsgebieden.

Schrijf de activiteiten van de afgelopen drie opkomsten van jouw speltak op en deel ze in per ontwikkelgebied. Geef aan op welke wijze je aandacht hebt besteed aan de persoonlijke ontwikkeling van jeugdleden op dat vlak.

Voorbeeld: je hebt met de welpen in het bos voetjes-van-de-vloer-tikkertje gedaan. Als introductie heb je uitgelegd dat Kaa en Baloe het heerlijk vinden om in bomen te klimmen (werken met thema → emotionele ontwikkeling). Deze activiteit is samen een spel spelen (sociale ontwikkeling), waarbij de welpen kunnen oefenen met de toename van hun lichaamskracht en coördinatie door in bomen te klimmen (lichamelijk).

Geef vervolgens van deze drie opkomsten aan wat de sterke punten zijn en wat de verbeterpunten zijn, gezien vanuit de verschillende ontwikkelgebieden.

	Opkomst 1	Opkomst 2	Opkomst 3	Sterke punten
Lichamelijk				Sterke punten
Verstandelijk				
Sociaal				Verbeterpunten
Emotioneel				
Moreel				