

Programmeren

**SPELPLEZIER, EEN FIJNE SFEER, GEZELLIGHEID,
AANDACHT VOOR ELKAAR, TEAMSPIRIT,
SPANNING EN ONTSPANNING BEREIK
JE MET GOED VOORBEREIDE EN
GEVARIEERDE GROEPSBIJEENKOMSTEN**





provincie limburg 

COLOFON

Uitgave juli 2021

JongNL Limburg • jongnl.nl

GEÏNSPIREERD DOOR

Evaluaties van de workshop Programmeren die in verschillende plaatselijke afdelingen van JongNL heeft plaatsgevonden

SAMENSTELLING EN TEKSTEN

Léon Hoenen en Marieken Horijon

Inhoud

	Waarom een boekje over programmeren?	5
	Waar moet een goed programma aan voldoen	7
	De vier manieren van programmeren	9
	Waar denk je aan bij programmeren?	11
	Het 6-stappenplan helpt je op weg	11
Stap 1	Ideeën verzamelen	12
	Kant en klare ideeën verzamelen	12
	Zelf nieuwe ideeën verzinnen	13
	Denken vanuit de methode JongNL	14
	Thema's als leidraad	16
	Wat willen de jeugdleden eigenlijk	17
	Spel, creativiteit en natuurbeleving in één bijeenkomst	19
Stap 2	De keuze maken	20
	Handige checklist	21
Stap 3	Planning	22
Stap 4	Vul het programmaschema in	23
	Het invul programmaschema	24
Stap 5	De groepsbijeenkomst	26
	Hoe krijg je aandacht	27
	Wat je nog moet weten over het jonge kind	28
	Wat je nog moet weten over het oudere kind	28
	Tips om over na te denken	29
Stap 6	Evalueren	30



**SAMENWERKEN
RESPECT
VERTROUWEN EN
JE VEILIG VOELEN
VORMEN DE BASIS VOOR
SAMEN SPELEN
PLEZIER
CREATIVITEIT EN
NATUURBELEVING**

Waarom een boekje over programmeren?

Kinderen en jongeren komen naar JongNL voor hun **plezier** en om anderen te **ontmoeten** en te leren kennen. Maar ook om af te schakelen van school en thuis, om te **ontspannen** en iets nieuws te **ontdekken**.

Een belangrijk middel om bovenstaande te bereiken is een goed **afwisselend programma** toegespitst op de leeftijd van de groep. Want zo levert het samen spelen en het samen zijn bij JongNL een positieve bijdrage aan de ontwikkeling van kinderen.

Samen spelen is vooral leuk en bovendien steken kinderen er ook iets van op. Samen spelen bij JongNL is stiekem ook: samen leren.

Het spel van JongNL helpt kinderen bij de sociale en algemene ontwikkeling, mits het spel en de begeleiding aan een aantal **eisen** voldoet. Goed programmeren betekent bewust nagaan wat jullie als leiding de jeugdleden willen bieden en hoe je activiteiten kunt afwisselen.

HOE KUN JE MAXIMAAL PLEZIER HALEN UIT DE GROEP, DÁÁR GAAT HET OM

Met programmeren bedoelen we het samenstellen van een reeks groepsbijeenkomsten en ook het voorbereiden, draaien en evalueren van één afzonderlijke groepsbijeenkomst.

Goed programmeren schudt de meeste leiding niet zo maar uit de mouw.

Het vraagt een verdieping waarin samen nagedacht wordt over **een opbouwende lijn in het programma door de jaren heen**. 'Nachtwacht', de absolute topper van 8-jarigen wordt flauw in de juniorenleeftijd. En dat heeft alles te maken met de spelontwikkeling van kinderen. Een goed programma sluit daarop aan en blijft niet hangen in de favorieten van weleer.

Een goed programma wordt afgestemd op de groep; waar zijn ze aan toe? Wat kunnen ze al? Wat is een aantrekkelijke volgende stap? Hoe spelen ze samen? Hoe werken ze samen? En wanneer of waardoor wordt dat moeilijker? Een programma dat daar op aansluit, zal aanslaan en levert plezier op voor de leden maar ook voor de leiding.

Omdat kinderen gaandeweg zelfstandiger worden, vragen ze om meer vertrouwen, daar vorm aan te geven. Hier kunnen ze bij JongNL mee experimenteren. **De rol van leidinggeven wordt steeds meer begeleiden en bij de oudste groepen zelfs adviseren.**

Goed programmeren zorgt ervoor dat het spel dat gespeeld wordt echt ontspannend is. Door het doen leren de leden er beter in te worden en dat stimuleert het plezier erin. In een goed programma zijn de taken binnen het leidingteam onderling verdeeld naar ieders kunnen en interesses. De jonge leider mag stoeien en uitdagen en verzorgt in het begin een klein onderdeel van het programma. De ervaren leider neemt het voortouw en houdt het overzicht op de groep en het programma. Dat komt de sfeer, de creativiteit en de kwaliteit van de groepsbijeenkomsten ten goede.

Dit boekje wil hier een bijdrage aan leveren door praktische handreikingen te beschrijven hoe je als leiding met een goed programma kunt zorgen voor leuke gevarieerde groepsbijeenkomsten.

Dit boekje vertelt over hoe je gevarieerd kunt programmeren



Een goed voorbereide en geprogrammeerde groepsbijeenkomst:

- Geeft **houvast en structuur**: de groepsbijeenkomst verloopt beter.
- Stelt het **kind centraal**: JongNL draait immers om jeugdleden.
- Werkt **preventief** om ongewenst gedrag van kinderen te voorkomen.
- Is ook **prettig voor de leiding**: taken zijn eerlijk verdeeld naar ieders kunnen.
- Is de beste reclame voor potentiële **nieuwe leden**.
- Legt een basis voor de toekomst: stevige **binding** van jeugdleden met JongNL, ook als ze wat ouder worden.
- Kent een korte, leuke, **uitdagende opening**.
- Begint snel en kent **natuurlijke overgangen** van het ene naar het andere spel, niet teveel uitleg en maakt logisch gebruik van de ruimte.
- Kent grote **variatie** aan spellen en activiteiten met een logische opbouw.
- Kent variatie in spelen in **wisselende groepjes**: tweetallen, kleine groepjes en de grote groep.

EEN GOED PROGRAMMA STELT HET KIND IN DE GROEP CENTRAAL EN ZORGT VOOR EEN STEVIGE BINDING VAN JEUGDLEDEN MET JONGNL.

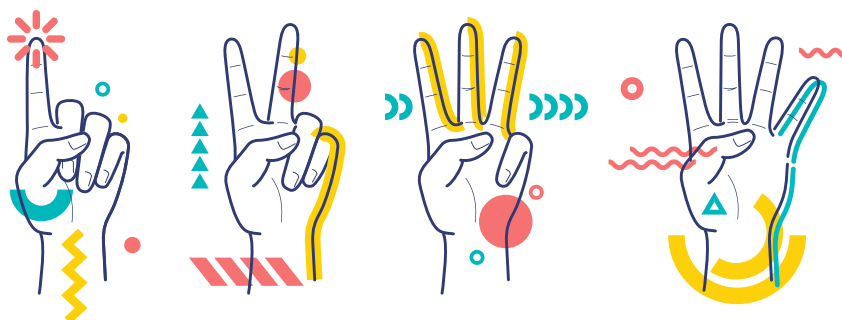
Hoe pak je het aan?



Vier verschillende manieren van programmeren

- 1 Je kunt na iedere groepsbijeenkomst de volgende voorbereiden.
- 2 Je kunt de activiteiten die je met de groep wilt doen wat langer vooruit plannen, in een jaar-, kwartaal- of een maandprogramma.
- 3 Je kunt een aantal doelen opstellen die je met je groep wilt bereiken zoals beter met elkaar leren samenwerken, zorgen dat er niet meer gepest wordt, kinderen technieken aanleren waardoor ze zelfstandiger worden en zo meer.
- 4 Je kiest voor een mix: je legt hoogtepunten, thema's zoals sport en spel, creativiteit en natuurbeleving voor langere tijd vast, maar spreekt de precieze invulling per maand of de week ervoor met elkaar af.

Door verschillende manieren eens uit te proberen en kritisch te kijken naar de resultaten, het enthousiasme van de jeugdleden, kom je er achter welke manier voor jou en jouw groep het beste werkt.





Waar denk je aan bij het programmeren?

- 1 Variatie in je programma
- 2 Leeftijd van de jeugdleden
- 3 Het aantal jeugdleden dat gaat deelnemen aan je programma
- 4 De verschillende groepjes/teams die je kunt maken
- 5 Kenmerken van de groepsleden en hun interesses
- 6 De ruimte
- 7 Aantal beschikbare leiding en ieders kwaliteiten en interesses
- 8 Beschikbare tijd (ook voor de voorbereiding)
- 9 Opbouw van het programma (inleiden, kernactiviteit, sluiten)
- 10 Thema en sfeer
- 11 Iedereen betrekken bij het programma
- 12 Materialen
- 13 Het (jaar)budget

Het 6-stappenplan helpt je op weg

Om je op weg te helpen heeft JongNL Limburg een 6-stappenplan ontwikkeld **om het ideale, goed op de groep afgestemde, programma samen te stellen**. Volg deze 6 stappen en werk met de activiteiten-checklist en het invulschema om programma's goed voor te bereiden en ook steeds te verbeteren.

Stap 1

Ideeën verzamelen

Neem de tijd om met leiding bij elkaar te gaan zitten.

Ideeën verzamelen kun je op verschillende manieren doen.

Kant en klare ideeën verzamelen.

Iedereen brengt zijn beste ervaringen op tafel.

- Wat je zelf ooit eens gespeeld of gedaan hebt.
- Een geslaagde activiteit waarover iemand vertelde.
- Gezien of meegemaakt tijdens een ledenactiviteit, Youglandsfestival, workshop, toernooi of cursus.
- Iemand met een hobby die kinderen laat meedoen.
- Materiaal huren. Kijk in de webshop op jongnl.nl.
- Excursie in de buurt.
- Kant en klare speurtocht of spellencircuit.
- Uit het samenspelenboek of één van de samenspelenboekjes.
- Van Pinterest.

Voordeel hierbij is dat je weet dat het (waarschijnlijk) goed zal gaan.



Zelf nieuwe activiteiten verzinnen.

‘Out of the box denken’.

Bijvoorbeeld met het associatiespel.

Schrijf een kernwoord, of maak een tekening of plak een plaatje, in het midden van een groot vel papier. De leiding of de kinderen schrijven rond dit woord een ander woord op dat het eerst opkomt bij het lezen van het kernwoord. Het is belangrijk dat ze er niet te lang over nadenken. Daarom is het handig om enige druk uit te voeren. Als de eerste stap gebeurd is, komen programma ideeën bij de woorden.



Denk vanuit de methode JongNL.

Vanuit 5 hoofdthema's: kinderen, waarden, spel, leiding en samenleving geeft de methode JongNL een samenvatting van wat JongNL belangrijk vindt. Het is een soort verantwoording van wat we doen en wat we daarmee willen bereiken. Het zijn **uitgangspunten** waar je alles wat wij als jeugdorganisatie doen, aan kunt ophangen.

De JongNL methode kan je, bij het programmeren van groepsbijeenkomsten, op ideeën brengen en **laat je stil staan** bij zaken als aandacht voor de ontwikkeling van het kind op sportief en sociaal gebied, het feit dat buitenspelen gezond is en plezier voorop staat.

In de methode JongNL nemen **waarden** als samenwerking, respect, vertrouwen en veiligheid een belangrijke plaats in. Soms is het nodig om kinderen eerst te leren hoe ze moeten samenwerken voor ze samen leuk kunnen spelen. De methode staat ook stil bij jouw rol als leiding en hoe belangrijk het is om verbonden te blijven met je eigen dorp en buurt.

Wil je meer weten over de methode JongNL bestel dan het handige boekje. Stuur een mail aan info@jongnl.nl.



Thema's als leidraad

Bij JongNL wordt vaak in thema's gewerkt. Een thema geeft samenhang tussen de verschillende programmaonderdelen en vergroot de beleving van het spel. Het sluit aan bij de wereld van kinderen, het geeft sfeer en biedt herkenbaarheid. Je kunt het gebruiken voor een of meer groepsbijeenkomsten en natuurlijk voor een (weekend)kamp. Een thema is heel geschikt voor jonge kinderen die helemaal opgaan in een verzonnen avontuur. Voor tieners kan een escaperoomspel of een spokentocht een uitdaging zijn.

Neem een thema als rode draad.

Als sfeer wordt een bepaald fantasiebeeld in aankleding en opzet van activiteiten uitgewerkt. Het thema zorgt voor samenhang: de spelen en activiteiten zijn bijvoorbeeld allemaal toegespitst op de actualiteit zoals Sinterklaas, St.Maarten, Carnaval maar denk ook aan thema's als 'Escape-room', 'Robinson', 'Hunted' of 'Wie is de Mol'.

Ideeën voor een thema zijn te vinden in de actualiteit, televisieseries, quizen, boeken, games, stripverhalen, fantasiefiguren, spelmappen, sprookjes, enzovoorts. Onderzoek wat de jeugdleden op een bepaald moment bezig houdt. Wat zijn hun favoriete games, televisieseries, hobby's, eigen ideeën over avontuurlijk bezig zijn, enzovoorts.

Een goede uitwerking van het thema is belangrijk, om te voorkomen dat het te voorspelbaar en dus saai wordt. Ga bij het thema Indianen niet steeds totempalen maken en boogschieten. Maar doe een stapje extra en verdiep je in de cultuur van de Indianen, hun respectvolle benadering van de natuur, hun geschiedenis en levensbeschouwing. Dat levert altijd fantastisch materiaal op met nieuwe ideeën.

Denk vanuit een thema.

Een thema kan van alles zijn: zomer, winter, carnaval, piraten, de Bokkenrijders, Olympische spelen, andere culturen, het bos en noem maar op. Vanuit een thema kun je, om op ideeën te komen, ook een associatiespel spelen. Kijk hiervoor op pagina 13.

Kies een verhaal als thema.

Voor de juiste sfeer wordt een bepaald fantasiebeeld als een compleet verhaal met goede afloop uitgebeeld tijdens de groepsbijeenkomst. Met de groep speel je, samen met de leiding, vanuit de verschillende personages, een verhaal na waarin allerlei avonturen beleefd worden. Ga op reis met een bus of bouw een tijdmachine waarin je met de kinderen elke groepsbijeenkomst naar een andere periode reist: de romeinse tijd, de ontdekking van Amerika met indianen en zo meer.

Doordenken op spellen die je op filmpjes ziet.

Denk aan Wie is de Mol, Spiderman, VoiceKids, het perfecte plaatje, het Klokhuis, Kinderen voor Kinderen, Freeks Wilde Wereld en ga zo maar door. Het filmpje is de basis voor spel of activiteit in jouw groep.

Denk vanuit beschikbare materialen.

Materialen kunnen ook een inspiratie zijn voor een groot aantal doldwaze spellen. Laat je inspireren door een bal, emmer, kluis, stok, racket en zo meer. Het kost wat meer voorbereiding maar je komt met wat nieuws op de proppen.

Inbreng van de kinderen.

Luister goed naar de jeugdleden tijdens de clubavond, vraag kinderen persoonlijk (zodat ze anderen niet napraten) of doe een associatiespel.

- Laat jeugdleden zelf een programma verzinnen en/of uitvoeren. Maak ze enthousiast om een nieuw spel te verzinnen.
- Elke week mag een kind zijn of haar favoriete spel kiezen.

Wat willen de leden eigenlijk?

Binnen JongNL worden in de programma's activiteiten opgenomen uit drie **spelpijlers: creativiteit, natuurbeleving en spel**. Deze drie spelpijlers komen afwisselend of in samenhang terug in de activiteiten. Elke afdeling legt daarbij eigen accenten. Ook de kinderen of de leiding hebben vaak bepaalde voorkeuren. De een is meer sportief, de ander meer creatief.

Het is goed om als leiding te weten wat de kinderen heel graag doen.

Vaak weet je het maar als je het niet écht weet is het goed het weer eens te vragen. Ga met je groep bij elkaar zitten en praat samen over wat ze het liefste willen. Help ze op weg met een spelletje bijvoorbeeld met een wasknijperspel. Je hangt kartonnen vellen op met daarop de spelpijlers. Ieder kind krijgt 3 wasknijpers. Deze wasknijpers moeten ze nu gaan vastmaken aan de 3 kaarten. Het onderdeel dat ze het leukste vinden krijgt 2 wasknijpers en het onderdeel dat ze iets minder leuk vinden krijgt 1 wasknijper. Op jouw teken gaan de kinderen de wasknijpers ophangen. Daarna gaat iedereen weer terug naar de plaats en tel je de score. Hetzelfde kun je ook doen om te testen of 'favoriete' spellen of activiteiten nog wel populair zijn bij iedereen. Hang weer kartonnen op met daarop jullie toppers en laat de kinderen de wasknijpers verdelen. Het maximum is 2 wasknijpers per activiteit.

Verzamel voorwerpen, plaatjes of foto's; daarna ga je brainstormen met elkaar of met de kinderen. Wat komt er spontaan bij je op als je deze foto ziet of aan dit woord denkt? Iedereen krijgt een beurt en alles wat er opborrelt wordt genoteerd. Klaar? Verzin dan nu een programma vanuit de (enkele) verzamelde woorden.

Tip Om kinderen die het lastig vinden om zich in een groep uit te spreken kun je ervoor kiezen om de kinderen een ideeën-top-3 te laten opschrijven. De ideeën gaan in een speciale bus. De leiding filtert de ideeën uit.

Spel, creativiteit en natuurbeleving in één groepsbijeenkomst

Elk kind is anders. De één houdt van sport, de ander is meer creatief en een derde wil het liefst in bomen klimmen. Hoe mooi zou het zijn om tijdens één groepsbijeenkomst zowel spel, creativiteit als natuurbeleving aan bod te laten komen. Dus niet de ene week een bosspel, de andere week knutselen en dan weer trefballen.

Probeer ook eens spel, creativiteit en natuurbeleving in één groepsbijeenkomst te verwerken. Start met een wandeling waarbij de kinderen allerlei natuurproducten verzamelen zoals dennenappels, takjes, bladeren, veren en zo meer. Met die natuurproducten maken ze binnen een groot gezamenlijk kunstwerk. Als afsluiting speel je trefbalvormen waarbij de bal vervangen wordt door dennenappels.



Stap 2



De keuze maken

Na het verzamelen van allerlei ideeën en ingevingen moet je kiezen welke ideeën het beste aansluiten bij de groep.

Denk eens na over:

- **Leeftijdskennmerken** van de groep. Sluit aan bij de wensen, interesses, en verwachtingen van je jeugdleden.
- Het **aantal kinderen** in de groep.
- **Groepsgroottes**, varieer bewust tijdens de bijeenkomst van grote groep naar activiteiten in tweetallen of kleine groepjes.
- **Ontwikkeling**, ga steeds een stapje verder voor jezelf en de groep.
- **Zelfstandigheid**: doe een beroep op hun toenemende zelfstandigheid en dus jouw afnemende begeleiding.
- Zet **JongNL-waarden centraal**: samen, respect en elkaar vertrouwen.
- **Afwisseling** tussen sport en spel, creativiteit en natuurbeleving.
- Durf wat nieuws: het moet uitdagend blijven, stil staan is achteruitgang.
- **Voorspelbaarheid** = een vaste structuur. Ideale groepsbijeenkomsten verlopen ongeveer hetzelfde met vaste onderdelen als een opening, rustmoment en afsluiting. Dat geeft kinderen een goede houvast.

Gebruik de checklist activiteit(en) groepsbijeenkomst op pagina 21.

Checklist



Een handige checklist om te toetsen welke ideeën het beste aansluiten bij jullie activiteiten. Alle onderdelen moeten afgevinkt zijn.

- o past bij de leeftijd
- o past bij aantal kinderen
- o is geschikt voor de ruimte die beschikbaar is
- o de ruimte (indeling) kan snel aangepast worden
- o is uitdagend en verrassend
- o kan in wisselende groepjes uitgevoerd worden
- o geschikt als openingsspel
- o liever veel korte spellen dan één groot spel
- o een goede taakverdeling, alle leiding actief
- o één bekend spel, de rest nieuw
- o activiteiten hebben een logische opbouw en overgangen
- o er is afwisseling en variatie (spelpijlers)
- o de juiste materialen zijn beschikbaar
- o je weet hoe je een spel of activiteit moet uitleggen
- o het spel of de activiteit heb je zelf een keer uitgetrueerd
- o je hebt een voorbeeld gemaakt.
- o er zijn voldoende veiligheidsmaatregelen genomen
- o er is een leuke aankleding
- o een leuke afsluiting is voorbereid
- o er is een alternatief, bijvoorbeeld bij regen
- o de activiteit past in het budget

Stap 3

Planning

We gaan nu uit van een jaar- en seizoensplanning.

Maak een jaaroverzicht:

- Zoek feestdagen, vakanties, proefwerkweken op.
- Stel weekend- en zomerkampdata vast.
- Wanneer zijn feesten of gebeurtenissen in het dorp (b.v. kermis)?
- Misschien zijn er jubilea?
- Doen jullie mee aan districtsactiviteiten?
- Doen jullie mee aan activiteiten van JongNL Limburg?
- Is er een workshopweek in de afdeling?

Zo heb je overzicht en zie je hoeveel reguliere groepsbijeenkomsten er overblijven.



Stap 4

Vul het programmaschema in

Maak eerst een globale indeling van de groepsbijeenkomst: welke activiteit wil je wanneer laten plaatsvinden.

Maak het programma definitief in het programmaschema.

Vul het schema in op pagina 25.

Het ideale programma.

Per bijeenkomst maak je een globale indeling van het programma.

- Vaste routines: bijvoorbeeld altijd een opening, altijd halverwege een rustmoment en altijd een afsluiting.
De routines steeds aangepast en toegespitst op de leeftijdsgroep.
- Altijd verschillende spellen of activiteiten tijdens één groepsbijeenkomst.
- Altijd variëren in spel, creativiteit en natuurbeleving of deze spelpijlers combineren in één activiteit.
- Altijd nieuwe spellen eerst uitproberen. Maak van knutsels voorbeelden. Dat stimuleert enorm.
- Altijd weten hoe je een spel of activiteit het beste kunt uitleggen: 'praatje, plaatje, daadje'.
- Varieer veel in groepsgroottes: activiteiten voor de hele groep, kleinere groepjes (drie- of viertallen), duo's of individueel.

Maak een checklist van werkzaamheden zoals zaken inkopen, het reserveren van terrein, ruimtes, excursies en/of materialen/voorbeelden maken.

Invul programmaschema

Een programmaschema om in te vullen zodat bijna vanzelf een ideaal en gevarieerd programma ontstaat met vaste routines is handig. Start iedere bijeenkomst met een opening, bouw een rustmoment in en zorg voor een afsluiter. Het helpt je op weg om variaties aan te brengen in activiteiten en groepsgroottes: de hele groep, kleinere groepjes, duo's of individueel. Gebruik de ingevulde schema's als voorbereidings-checklist voor zaken als inkoop, reserveren van terrein en ruimtes, excursies en/of materialen/ voorbeelden maken. Tot slot is het heel handig om als leidraad te gebruiken. Download het programmaschema van jongnl.nl.



Programmaschema

Naam van de groep:			
Thema:		Datum:	
Coördinatie: Leiding:		Leeftijd: Aantal:	
Ruimte: Indeling:		Maak tekening! Kosten:	
Tijd:	Wat gaan we doen:	Wie:	Materiaal:
	Opening		
	Activiteit (in tweetallen)		
	Activiteit (klein groepjes)		
	Activiteit (in tweetallen)		
	Rustmoment		
	Activiteit (hele groep)		
	Activiteit (kleine groepjes)		
	Afsluiting (hele groep)		

Stap 5

De groepsbijeenkomst

- Ben **op tijd** en pak het ingevulde programmaschema erbij.
- Leg de **materialen** klaar.
- Instrueer de leiding wat hun **rol en taak** is
- Zorg voor een **duidelijke opening**. Begin direct met 'een vliegende start', niet te veel praten, zing een lied, laat een grappig filmpje zien, doe een lachwekkende imitatie, vermijd veel uitleg, ga snel over tot spelen, laat zien hoe het moet. Kortom: maak van de opening een belevingsshow.
- Pak de **aandacht** van de jeugdleden voordat je een spel of activiteit uitlegt: kort en gericht op wat belangrijk is.
- Laat zien dat jij ook **plezier** hebt.
- Rond de groepsbijeenkomst altijd met de jeugdleden af. De afronding is een **hoogtepunt**: vertel wat goed ging, en geef complimentjes.



Hoe krijg je de aandacht

- 1 Gebruik een **vast signaal** (leuk muziekje, fluit, gong) **als start** voor een nieuw spel.
- 2 **Steek een hand op**. De kinderen steken ook hun hand op: het afgesproken teken dat het stil is. Voordeel is dat je niet om stilte hoeft te vragen.
- 3 **Begin snel**. Kinderen hebben weinig nodig om met elkaar te gaan praten tijdens jouw uitleg van een spel.
- 4 **Reageer**. Als je gestoord wordt in je verhaal, reageer dan direct. Doe het kort, zonder te veel aandacht, maar wel serieus.
- 5 Probeer een spel uit te leggen tijdens het spelen en de uitleg **stap voor stap spelend duidelijk te maken**. Of doe het spel met de leiding voor. Als een spelregel is dat als je iemand tikt je een pion omgooit, laat dat tijdens de uitleg zien. Laat in een estafette zien hoe kinderen moeten lopen. Dat is niet gemakkelijk want je moet het spel **op het niveau van de kinderen** laten zien. Laat je het te moeilijk zien dan weten de kinderen nog niks. Is het te simpel dan is de lol er, voor de kinderen, snel af.
- 6 **De laatste zin van je uitleg is de eerste handeling die de kinderen zullen doen**. Je wilt voorkomen dat de kinderen wegglopen vóór ze weten wat er gaat gebeuren.
'De groepjes 1 en 3 halen een pen bij Pien'.
'De groepjes 2 en 4 blijven staan'.
'Blijf staan, Wesley komt jullie halen'.

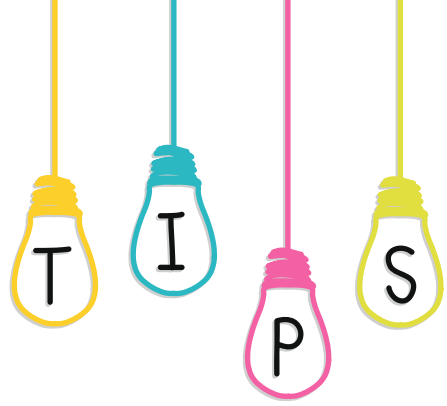
Wat je nog moet weten

over jonge kinderen

- Jonge kinderen houden van **duidelijke spelregels**. Regels leiden jonge kinderen door het spel. Regels zijn regels.
- Jij als leiding zorgt dat de spelregels worden nageleefd. Zo ontstaat duidelijkheid.
- Hoe jonger de kinderen, hoe moeilijker ze het vinden om regels voor zich te zien.
- Speel in op het karakter van het kind: **rem haantje de voorste vriendelijk af** en stimuleer stillere kinderen om mee te doen.

over oudere kinderen

- Activiteiten en spellen zijn meer een middel dan een doel. Oudere kinderen willen meedoen met activiteiten omdat het gezellig is, om **met vrienden op te trekken**.
- Regels zijn minder van belang. Kies spellen waar regels minder een rol spelen.
- **Houd de uitleg kort** anders lopen ze weg.
- Het hangt van de groep af of spelregels noodzakelijk zijn om überhaupt tot spel te komen. Sommige kinderen zijn fanatiek en doen alles om te winnen. Dan kies je juist wel voor heel duidelijke regels.
- **Vals spelen is ook spelen**. Voor oudere kinderen hoort het 'speels' omgaan met regels bij het spel. Ze zijn op zoek naar hun en jouw grenzen als leiding. Met duidelijke regels voorkom je vals spel.



Tips

om over na te denken

- Laat iedereen altijd meespelen. **Bij JongNL zit niemand lang op de bank.** Als je af bent doe je snel weer mee.
- Er zijn altijd kinderen die 'meehobbelen' maar niet echt meedoen met het spel. **Stimuleer** deze kinderen mee te doen.
- Heb aandacht voor kinderen die wat afwachtend zijn. Soms wil een kind graag eerst even kijken hoe een spel gaat of vindt een kind dat het er te wild aan toe gaat. Respecteer dat en geef dat kind iets anders te doen, bijvoorbeeld bekertjes water klaar zetten voor in de pauze.
- Geef kinderen aandacht en complimentjes.
- Leg een spel niet onnodig stil.
- Zorg voor **gelijkwaardige groepjes**. Formeer die groepjes zelf als leiding.
- **Speel zoveel mogelijk mee** maar ken wel je rol als leider: het gaat om de kinderen.
- Speel je buiten het terrein van je eigen blokhuut, controleer dan het aantal kinderen. Maak **afspraken** over begin- en eindsignaal en spreek af dat kinderen nooit zomaar naar huis gaan zonder iets te zeggen.

Stap 6

Evaluëren

Neem na een groepsbijeenkomst de tijd om samen het programma na te bespreken. Leer van je ervaringen, maak de cirkel rond: goede programma's zijn de **beste reclame voor JongNL** en versterkt de binding met je jeugdleden en leiding onderling.

Hoe is het programma verlopen?

- Hoe vonden de kinderen het programma, wat was leuk en niet leuk?
- Liep het programma goed, was er genoeg variatie?
- Was de organisatie en de voorbereiding goed?
- Leer opbouwend kritisch op jullie zelf te zijn. Het uitgangspunt moet zijn hoe het beter kan, niet om de boel af te kraken.

Evaluëren kan in een nabespreking in een vragenrondje naar 'de tops en flops' of aan de hand van steekwoorden. Peil ook eens de reacties van de jeugdleden in een **vragenrondje**. Maak een muurkrant of houd een enquête. Geef bijvoorbeeld iedereen een briefje waarop ze 2 dingen schrijven wat goed ging en 1 ding wat beter kan.

Maak notities van verbeterpunten op het programmaschema zie bladzijde 25 en bewaar het in een klapper of op je telefoon of laptop. Bij een volgende ronde programmeren kun je dan makkelijk terugkijken naar de tops en flops.





Ik heb het
nog nooit
gedaan, dus
ik denk dat
ik het wel kan!



uitspraak van Pipi Longkous